

Liebe Doppelkopffreunde!

Jeder von Euch kennt zumindest dem Namen nach noch eine ganze Reihe weitere Kartenspiele, wie zum Beispiel Bridge, Skat, Uno, Romme, Mau-Mau, Poker u.v.a.. Warum hat ausgerechnet Doppelkopf in Euch und uns so begeisterte Anhänger gefunden? Die Gründe liegen sicherlich darin, daß Doppelkopf zu den spieltechnisch und strategisch anspruchsvollsten Kartenspielen zu zählen ist und, daß Doppelkopf ein Partnerspiel ist.

Das Spielziel beim Turnierdoppelkopf besteht darin, zusammen mit verschiedenen Partnern so viele Spiele so hoch wie möglich zu gewinnen. Mitentscheidend hierfür ist in jedem Spiel das Verständnis mit dem jeweiligen Spielpartner. Je mehr Informationen hinsichtlich der Stärke und Struktur der Blätter man austauschen kann, desto leichter fällt es einen optimalen Spielplan für die eigene Partei zu finden und somit ein Maximum an Spielpunkten zu sammeln. Hierbei müssen selbstverständlich die Spielregeln und die Regeln des Fair Play eingehalten werden. Aktionen wie zum Beispiel *"Wenn ich mit links ausspiele bin ich KONTRA-Spieler und wenn ich mit rechts ausspiele bin ich RE-Spieler"* oder nicht regelgerechte Aussprüche wie zum Beispiel *"Hallo Partner, ich mach den Stich"* sind selbstverständlich zu verurteilen. Trotzdem ist es möglich regelgerecht detaillierte Informationen auszutauschen. Beispiele hierzu hat Bernhard Kopp in seinem Buch "Gewinnen beim Doppelkopf" gegeben. Wir erinnern nur an die Bedeutungen von Ansagezeitpunkten, 90-Anfragen und einigen Konventionen (As-Signal, Farbvorzugsignal bei As-Soli oder Hoch-Niedrig-Markierungen bei Normalspielen).

Warum also nun dieses Ausarbeitung? Hierfür gibt es mehrere Gründe: Das Doppelkopfspiel hat in der Zwischenzeit eine rasante Weiterentwicklung erfahren. Inspiriert durch Berhard's Buch, ist das Doppelkopfspiel mit vielen neuen Ideen bereichert worden. Leider haben unsere persönlichen Erfahrungen gezeigt, daß diese neuen (und auch einige alte) Ideen zur Informationsübermittlung nur wenigen Insidern bekannt sind bzw. nur von wenigen Doppelkopffreunden in ihrer Gesamtheit verstanden und korrekt angewendet werden. Ein prägnantes Beispiel in diesem Zusammenhang ist sicherlich die Dullenkonvention (Vorspiel der ♥10 bis zum dritten Stich). Zudem fehlt es an einem logischen Gesamtkonzept für die regelgerechte Kommunikation zwischen den Spielpartnern.

In dieser Ausarbeitung stellen wir daher ein umfangreiches, auf Logik aufbauendes Kommunikationssystem vor, daß sich zum größten Teil in der Praxis bereits hervorragend bewährt hat und zu einem kleinen Teil vollkommen neue Aspekte enthält, die in der Praxis noch erprobt werden müssen. Wir haben es aufgrund unserer Vereinszugehörigkeit zur "Geknickten Dulle Essen 88 e.V." kurz das **"Essener System"** genannt. Im wesentlichen beantworten wir folgende Fragen:

- Wann bzw. unter welchen Bedingungen ist ein Austausch von Informationen überhaupt sinnvoll ?
- Welche regelgerechten "Hilfsmittel" stehen dem Doppelkopfspieler zur Informationsübermittlung zur Verfügung?
- Welche Regeln gelten für ihre Anwendung?
- Wie hängt die Interpretation des angewendeten Hilfsmittels von der speziellen Spielsituation ab?

Wir würden uns freuen, wenn Ihr uns nach einer kritischen Auseinandersetzung mit dieser Ausarbeitung Eure Beobachtungen hinsichtlich Mängel oder Verbesserungsvorschlägen zukommen laßt.

Unser besonderer Dank gilt Ralf Schmidt (MG 1MDV) für seine Hinweise zur vorletzten Fassung und Michael Remme (E GD88) für das Layout des Titelblattes. Ferner danken wir allen Doppelkopffreunden, die uns in den letzten zwei Jahren direkt oder indirekt dazu ermuntert haben, unsere Spielweise schriftlich zu fixieren.

Viel Spaß beim Lesen und Nachspielen der angegebenen Beispiele wünschen Euch

Claus Günther, Jörg Passenberg und Heinz Zedler

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	2
0 Spieldarstellung	3
1 Übersicht	4
2 Normalspiel	7
2.1 Erstansage.....	7
2.1.1 Stärke der Erstansage.....	7
2.1.2 90-Anfragen	13
2.1.3 (Anspiel-)Konventionen.....	16
2.2 Optimierung (Ausreizen) des Spieles	18
2.2.1 Problematik der Optimierung	18
2.2.2 Hilfsmittel	20
2.2.2.1 Folgeansagen und Ansagezeitpunkte	20
2.2.2.2 Anfragen	24
2.2.3 Regeln für den Informationsaustausch	25
2.2.4 Beispiele.....	26
2.3 Gegenansagen.....	33
2.3.1 Grundlagen	33
2.3.2 Hilfsmittel	35
2.3.2.1 Ansagezeitpunkte.....	35
2.3.2.2 Anfragen	35
3 Hochzeit.....	38
3.1 Partnerwahl.....	38
3.1.1 Grundlagen	38
3.1.2 (Anspiel-)Konventionen.....	40
3.1.2.1 Konventionen des Nichthochzeiter.....	40
3.1.2.2 Konventionen des Hochzeiter	42
3.2 Ansageverhalten der RE-Partei.....	43
3.2.1 Grundlagen	43
3.2.2 Erstansage des Hochzeiter (freiwillige) vor Anspiel des Partners.....	43
3.2.3 Anfragen des Partners an den Hochzeiter direkt nach dem Klärungsstich.....	45
3.3 Optimierung (Ausreizen) der Hochzeit	47
3.4 Ansageverhalten der KONTRA-Partei.....	49
4 Solo.....	53
4.1 Assolo	54
4.1.1 Standardassolo.....	54
4.1.1.1 Gegenspiel (As-Signal-Konvention)	55
4.1.1.2 Ansageverhalten der Gegenspieler	59
4.1.2 Entwicklungssolo.....	59
4.1.2.1 Ansagen und Ansagezeitpunkte	59
4.1.2.2 Anfragen	60
4.2 Buben-/Damen-Solo	61
4.2.1 Ansagezeitpunkte	61
4.2.2 Anfragen.....	63
4.3 Farbensolo	63
5 Ausflug in die Wahrscheinlichkeitsrechnung.....	65
5.1 Einleitung.....	65
5.2 Grundbegriffe der Wahrscheinlichkeitsrechnung	65
5.3 Die Hypergeometrische Verteilung	67
5.4 Berechnung nützlicher Wahrscheinlichkeiten	75

0 Spieldarstellung

Blatt	<p>Bezeichnung für die 12 Karten eines Spielers. Die Darstellung erfolgt von links nach rechts in absteigender Reihenfolge der Bedienklassen (Trumpf; Fehlfarben: ♣, ♠, ♥ [♦]). Die Reihenfolge der Karten hängt von dem Spieltyp (Normalspiel; Hochzeit; Solo) ab.</p> <p>Drei Beispiele:</p> <p>Normalspiel: ♥10 ♠D ♦B ♦B ♦As ♦K ♣10 ♣9 ♣9 ♠As ♥K ♥9</p> <p>Assolo: ♣10 ♣9 ♣9 ♠As ♠D ♥10 ♥K ♥9 ♦As ♦K ♦B ♦B</p> <p>Bubensolo: ♦B ♦B ♣10 ♣9 ♣9 ♠As ♠D ♥10 ♥K ♥9 ♦As ♦K</p> <p>K = König; D = Dame; B = Bube; x = kleine, unbedeutende Karte der Bedienklasse.</p> <p>Je nach Beispiel ist im Text jeweils das Blatt eines oder mehrerer Spieler abgebildet.</p>
Spieler n n = 1 - 4	<p>Feste Bezeichnung für die Sitzreihenfolge der Spieler. Spieler 1 ist dabei derjenige Mitspieler, der zum ersten Stich das Anspiel besitzt. Entsprechend legt Spieler 4 zum ersten Stich zuletzt seine Karte. Die Nummern der Spieler sind während eines Spieles invariant.</p>
Position n n = 1 - 4	<p>Bezeichnung für die Zugabereihenfolge der Karten der Spieler zu einem beliebigen Stich. Der Spieler an Position 1 spielt jeweils an und der Spieler an Position 4 legt zuletzt seine Karte zu dem Stich. Spieler und Position sind nur im ersten Stich, bzw. Spieler 1 hat den vorherigen Stich gemacht, identisch.</p>
n. Stich n = 1 - 12	<p>Bezeichnung für die n-ten gelegten Karten aller Spieler. Die Darstellung erfolgt bei allen Stichen identisch, indem jeweils die Karten mit den damit verbundenen Aktionen (Ansagen: RE; KO = KONTRA; 90; 60; 30; 0 / Anfragen: W = Warten) in der Reihenfolge Spieler 1, Spieler 2, Spieler 3, Spieler 4, abgebildet sind. Dabei ist die jeweils zum Stich angespielte Karte unterstrichen. Der Zeitpunkt der Aktion ergibt sich direkt aus der Darstellung:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Eine Aktion mit dem Spiel einer Karte ist durch ein Plus - Zeichen mit der gelegten Karte verbunden. ➤ Eine Aktion vor Legen einer Karte ist direkt der zugehörigen Karte vorangestellt. ➤ Der Spieler, der eine Ansage tätigt ist in Klammern hinter der Ansage angegeben. <p>Zum besseren Verständnis ein komplexes Beispiel:</p> <p>1.Stich: <u>♠As</u> RE(2)W♦10 ♠10 ♠9</p> <p>2.Stich: ♦As W90(3)<u>♣10</u> ♣As+KO(1) ♣10</p> <p>Spieler 1 (= Position 1) spielt zum ersten Stich ♠As an, worauf Spieler 2 eine keine 90-Anfrage stellt, indem er RE ansagt und dann wartet. Es erfolgt keine Antwort, worauf Spieler 2 mit ♦10 sticht. Vor seinem Anspiel zum zweiten Stich wartet Spieler 2 (= Position 1) erneut, worauf Spieler 3 (= Position 2) noch vor dem Anspiel keine 90 ansagt. Nun spielt Spieler 2 ♣10 an. Spieler 3 legt ♣As, wobei Spieler 1 (=Position 4) KONTRA ansagt.</p>

1 Übersicht

Das Primärziel jedes erfolgssuchenden Dokospielers ist sicherlich aus den eigenen Karten und den Kartenverteilungen die optimale Punktausbeute zu erzielen. Ein Teilaspekt ist hierbei die optimale Ausreizung der Blätter der eigenen Partnerschaft. Hierbei vor allem soll das **Essener System** behilflich sein, indem es im wesentlichen die Sicherheit von Ansagen (inkl. Gegenansagen) erhöht. Dies geschieht dadurch, daß dem Ansagenden zum Zeitpunkt seiner Ansage, der ja i.d.R. recht früh (1-3. Stich) liegt, ein höherer Wissensstand über das Spiel (hinsichtlich Kartenverteilungen, Parteizugehörigkeit der Mitspieler, etc.) zu teil wird. Das **Essener System** zeigt Wege auf, wie man zum einen Informationen (hinsichtlich Struktur, Stärke seines Blattes, Parteizugehörigkeit, Besitz bestimmter Karten etc.) gibt und zum anderen erhalten kann. Dabei gelten folgende Grundprinzipien:

Eine Information über das eigene Blatt wird dann freiwillig gegeben, wenn hierdurch der Erwartungswert für die eigene Partei erhöht wird.

Dies ist i.d.R. dann der Fall, wenn man über ein überdurchschnittliches Blatt verfügt oder/und im Spiel gerade die Initiative im Spiel besitzt, da die Gegenpartei ja letztendlich genauso informiert wird.

Eine von einem Partner geforderte Information wird grundsätzlich gegeben.

Hier gibt es nur eine einzige Ausnahme: Man besitzt weitere Informationen über das Spiel, die der Partner bei seinen Überlegungen unmöglich hat mit einbeziehen können. Das **Essener System** verwendet zur Informationsübermittlung die folgenden, selbstverständlich regelkonformen Hilfsmittel (zumeist Kombinationen):

- Ansagen (Verzicht auf eine Ansage).
- Wahl des Ansagezeitpunktes.
- Warten vor Legen bzw. Anspiel einer eigenen Karte (Simuliertes Überlegen).
- (Anspiel-)Konventionen.

Die einzelnen Komponenten haben dabei die folgenden Grundbedeutungen:

1) Ansagen

Ansagen werden im Essener System immer dann verwendet, wenn dadurch der Erwartungswert des Spiels, welcher repräsentiert wird durch die Summe der Wahrscheinlichkeiten aller möglichen Spieldausgänge, jeweils mit dem zugehörigen Spielwert multipliziert, für die eigene Partei erhöht wird. Es muß also immer geprüft werden, welchen Einfluß eine Ansage auf den Spielverlauf haben kann. Die folgende Tabelle zeigt, welche Sicherheit rein mathematisch für die einzelnen Ansagen, bzw. welche Erhöhung der Erfolgsaussichten (bezieht sich auf Gegenansagen) notwendig sind, wenn man das bestehende Punktsystem als Grundlage verwendet.

Tab. 1: Notwendige Sicherheit bei (Gegen-)Ansagen

Ansagen	Sicherheit für Ansagen	Wahrscheinlichkeitserhöhung für Gegenansagen
Re/Kontra	≥ 50,00%	≥ 18,18%
keine 90	≥ 88,89%	≥ 14,29%
keine 60	≥ 91,67%	≥ 11,76%
keine 30	≥ 93,33%	≥ 10,00%
Schwarz	≥ 94,74%	≥ 8,33%

Die Angaben in der Tabelle gelten immer für den Fall, daß die vorherige eigene oder gegnerische (ohne die Gegenansage) Ansage eine Wahrscheinlichkeit von 100% besitzt. Weiterhin dienen Ansagen als (i.d.R. positive) Antworten auf Anfragen des Partners.

2) Wahl des Ansagezeitpunktes:

Es gilt folgendes Grundprinzip:

Jeder Ansagezeitpunkt, der nicht mit dem letztmöglichen Zeitpunkt für die Ansage identisch ist, beinhaltet Zusatzinformationen.

Diese Zusatzinformationen ergeben sich durch die Wahl des Ansagezeitpunktes häufig auch in Verbindung mit der Spielsituation. Wir unterscheiden folgende Ansagezeitpunkte:

1) Ansage bei Legen der eigenen Karte oder einer Karte eines Mitspielers

Dies bedeutet bei der Erstansage im Spiel generell besondere Stärke und kann zusätzlich auch das Vorhandensein oder Fehlen von bestimmten Karten signalisieren. Ausnahmen sind Ansagen als Antwort oder als Warnsignal bei Konventionssituationen. Ist die eigene Ansage nicht die erste der eigenen Partei, so ist sie i.d.R. ein Kommentar zur Karte oder Farbe (meist mit der Idee, dadurch den Besitz weiterer Karten zu signalisieren oder zu verneinen). Bei Gegenansagen können beide Interpretationen vorkommen.

2) Ansage vor dem Anspiel

Sie dient bei ungeklärter eigener Parteizugehörigkeit i.d.R. zur Partnerschaftsklärung (Man gibt sich dem Anspielenden, dem vermutlichen bzw. sicheren Partner zu erkennen). Ist die eigene Parteizugehörigkeit geklärt, so soll sie den Anspielenden (Partner) vom Normalanspiel abbringen. Was verstehen wir unter Normalanspiel? Es ist das Anspiel, welches in der jeweiligen Spielsituation (ohne die Ansage) das objektiv beste ist. Bei dieser Beurteilung darf der Anspielende sein eigenes Blatt, da der Ansagende es i.d.R. nicht exakt kennen kann, in seinen Überlegungen nicht mit einbeziehen.

3) Warten vor Legen bzw. Anspiel der eigenen Karte (Simuliertes Überlegen)

Dies ist immer eine Anfrage an den Partner nach bestimmten Informationen. Die geforderte Information im Einzelfall kann unterschiedlicher Natur sein: Bist du mein Partner; Partner machst du diesen Stich; Partner besitzt du eine bestimmte Karte; Partner soll ich Trumpf spielen etc.? Sie ergibt sich aus dem, beiden Spielern bekannten, Informationsstand. Der Partner hat gemäß den oben beschriebenen Grundprinzipien zu antworten. Die positive Antwort erfolgt durch eine Ansage. Die Anwendung dieses Hilfsmittels setzt keine eindeutig geklärte Parteizugehörigkeit des Fragenden (im Sinne einer eigenen Ansage) voraus. Es genügt vollkommen, wenn die Parteizugehörigkeit des Fragenden aufgrund des bisherigen Spielverlaufes oder durch den Zeitpunkt des Wartens wahrscheinlich ist! Dies betrifft besonders Gegenansagen. Die Anwendung dieses Hilfsmittels erfordert eine große Portion Selbstdisziplin, da man sich im Anfangsstadium jedes Spieles, bei dem mindestens die Parteizugehörigkeit eines Spielers (Ansage, Hochzeit, Konvention) bekannt ist, nur noch in wenigen Situationen ein längeres Nachdenken erlauben darf. Einen vorläufigen Spielplan entwickelt man sich daher am besten schon bevor man sich bei der Vorbehaltsabfrage gesund meldet!

4. (Anspiel-)Konventionen

Hiermit sind Anspiele (bis zum letztmöglichen Ansagezeitpunkt) gemeint, die, je nach Verknüpfung mit den Hilfsmitteln 1-3, jeweils immer denselben Informationsgehalt (inkl. Parteizugehörigkeit) besitzen. Sie erfordern häufig eine spezifische Reaktion des Partners. Eine sinnvolle Konvention muß folgende Anforderungen erfüllen:

- Die mit ihr verbundene Information muß auf Dauer für die eigene Partei mehr Vorteile bringen (Steigerung des Erwartungswertes) als eine, durch das Anspiel verursachte, eventuelle Schwächung des eigenen Blattes.
- Sie muß logisch aufgebaut sein, damit es bei den Folgereaktionen nicht zu Mißverständnissen kommt und damit auch unkundige Spieler sie nachvollziehen können.
- Die Wahrscheinlichkeit der Anwendung muß genügend groß sein.
- Die Anfälligkeit gegen Störmanöver der Gegenpartei muß gering sein.

Die folgenden Kapitel zeigen nun, geordnet nach Spieltypen (Normalspiel; Hochzeit; Solo), welche zusätzlichen Möglichkeiten das Doppelkopfspiel durch Verwendung dieser Hilfsmittel erhält. Dabei werden wir immer versuchen anhand von praktischen Beispielen die Ideen dieses Systems und seine Logik anschaulich darzulegen. Selbstverständlich werden wir hinsichtlich der exakten Bedeutung der Hilfsmittel (beispielsweise: Konventionen und Ansagen zum Abbringen vom Normalanspiel) in Abhängigkeit von der genauen Situation unsere eigenen Vorlieben vorstellen. Seid uns also nicht böse, wenn andere Interpretationen nicht zu Wort kommen werden.

2 Normalspiel

Ein Normalspiel ist durch die folgenden Eigenschaften definiert:

- Eine eindeutige Klärung der Partnerschaften erfolgt durch Ansagen oder Legen der ♣D, d. h. der Zeitpunkt der Klärung ist nicht festgelegt.
- Die letztmöglichen Ansagezeitpunkte sind unabhängig vom Spielverlauf.

Andere Spieltypen sind Hochzeiten (Kap. 3) und Soli (Kap. 4). Eine Unterscheidung dieser Typen erscheint sinnvoll, da die vorzeitige Information wer zusammenspielt (vor dem letztmöglichen Ansagezeitpunkt) einen großen Einfluß auf z. B. das Ansageverhalten haben kann.

2.1 Erstansage

Eine Erstansage führt (nach TSR) zu einer Erhöhung des Spielwertes um zwei Punkte. Hieraus folgt, daß das Treffen einer Erstansage nur sinnvoll erscheint, wenn das Spiel mit der Ansage in mindestens 50% aller möglichen Kartenverteilungen gewonnen wird. Zur Abschätzung der Gewinnwahrscheinlichkeit stehen das eigene Blatt und die bis zum Ansagezeitpunkt erhaltenen Informationen über die Gesamtkartenverteilung (aus: Spielverlauf und/oder Anspielkonventionen) zur Verfügung. Die folgenden Abschnitte zeigen nun:

- welche Mindestvoraussetzungen für eine Erstansage erfüllt sein sollten und
- welche Möglichkeiten das **Essener System** zur Beschreibung von besonders starken oder strukturierten Blättern vorsieht.

Die korrekte Behandlung der Erstansage (inkl. Konventionen) ist für die optimale Ausreizung des Spiels (siehe Kap. 2.2) eminent wichtig, da hier der Partner die entscheidenden Informationen bezüglich Blattstärke und Blattstruktur erhält. Beachte: Das Nichtspielen von bestimmten Varianten verneint automatisch die zugehörige Blattstruktur oder/und Blattstärke!

2.1.1 Stärke der Erstansage

Bei der Entwicklung der Mindestvoraussetzungen sei zunächst von dem Fall ausgegangen, daß zum Zeitpunkt der Erstansage keine außergewöhnlichen Informationen bezüglich der Gesamtkartenverteilung vorliegt. Die Grundlage für die Entscheidung Ansage ja oder nein ist dann lediglich das eigene Blatt. Die Stärke des Blattes wird am besten ausgedrückt durch eine durchschnittlich erreichbare Augenzahl. Die Berechnung dieser Augenzahl erfolgt über die Abschätzung von Erwartungswerten für potentielle Stiche. Der Erwartungswert ist das Produkt aus dem Wert eines Stiches und der Wahrscheinlichkeit diesen Stich tatsächlich zu erhalten. Die folgende Tabelle zeigt ein einfaches Schema zur Abschätzung dieser Werte. Die Angaben beruhen dabei zum einen auf unserer Erfahrung und zum anderen auf den Gesetzen der Stochastik.

Tab. 2: Erwartungswerte für potentielle Stiche

Potentieller Stich	Wert des Stiches	Wahrscheinlichkeit des Stiches
Stechen von ♠ oder ♣ beim ersten Lauf (Chicane)	= eigene Stechkarte + 20 (genauer: angespieltes As + 2/7 der restlichen Augenzahl der Farbe)	9/10
Stechen von ♠ oder ♣ beim zweiten Lauf (Singleton)	= eigene Stechkarte + 10 bis 25 Beachte: Der Wert hängt stark vom ersten Lauf ab	1/2 (bei Chicane = 2/3) Beachte: Die Wahrscheinlichkeit wird durch den ersten Lauf beeinflusst.
Stechen von ♥ beim ersten Lauf (Chicane)	= eigene Stechkarte + 15 (genauer: angespieltes As + 2/5 der restlichen Augenzahl der Farbe)	3/4
Besitz von ♥10	≈ 20 - 30 (hängt von der Möglichkeit des Einsatzes der Karte ab)	1
Besitz von ♣D	≈ 15 - 20 (in Kombination mit ♥10 sinkt der Wert auf ca.10 -15)	3/4 (Schätzung) In Kombination mit ♥10 steigt die Wahrscheinlichkeit auf ≈ 1.
Besitz von ♣D + ♠D	≈ 20 - 25 (in Kombination mit ♥10 sinkt der Wert auf ca 15 - 20) Weitere Damen erhöhen diesen Wert nur noch geringfügig. Genauso sind einzelne ♠D und rote Damen allein nur von sehr geringem Wert.	3/4 (Schätzung) In Kombination mit ♥10 steigt die Wahrscheinlichkeit auf ≈ 1.
Anspielasse: s. As s. As x s. As x x oder ♥As s. As x x x oder ♥As x s. As x x x x oder ♥As x x s. =schwarzes	für ♠ oder ♣: = 11 + 3/Anzahl der fehlenden Karten der Farbe x (50 - eigene Augenzahl der Farbe) für ♥: = 11 + 3/Anzahl der fehlenden Karten der Farbe x (30 - eigene Augenzahl der Farbe)	9/10 (nach Ansage = 9/10) 3/4 (nach Ansage = 9/10) 2/3 (nach Ansage = 3/4) 1/2 (nach Ansage = 2/3) 1/4 (nach Ansage = 1/2) Die Angaben gelten nur für ein As. Das nächste As läuft mit dem Produkt der Werte der Einzelwahrscheinlichkeiten.

Die Angaben für die Wahrscheinlichkeiten des Stiches sind im Sinne einer einfachen Berechnung auf einfache Werte (1, 9/10, 3/4, 2/3, 1/2, 1/4) gerundet. Aus dem gleichen Grund wird auch bei der Angabe der Stichwerte häufig mit einfachen Werten (10, 15, 20, 25, 30) operiert. Genauere Werte können aus den Tabellen in Kap 5 berechnet werden. Die Gesamtstärke eines Blattes ergibt sich aus der Summe aller Einzelerwartungswerte.

Statistische Auswertungen verschiedener Einladungsturniere (Deutschlandpokal Braunschweig 1991, Dodge-Mannschaftsturnier München 1992 und 1. Dullenknicken Essen 1993) haben gezeigt, daß ein Re-Spieler durchschnittlich eine Augenzahl von etwa 68 und ein Kontra-Spieler durchschnittlich eine Augenzahl von etwa 52 pro Spiel erzielt. Für eine Erstansage sollte der Gesamterwartungswert des eigenen Blattes zum einen so groß sein, daß mit einem knapp unter Durchschnitt liegenden Blatt des Partners die Gewinnwahrscheinlichkeit etwas mehr als 50% beträgt, und zum anderen sollte er im Hinblick auf weitere Ansagen größer als der durchschnittliche Erwartungswert eines Spielers der jeweiligen Partei sein. Hieraus folgt für die Mindestblattstärke für eine Erstansage: RE: ≥ 75 Augen und KONTRA: ≥ 85 Augen. Für die Entscheidung Ansage ja oder nein zählt die bis zur Ansage erzielte Augenzahl plus Summe der Einzelerwartungswerte (siehe Tab. 2). Hierdurch wird klar, daß es i.d.R. besser ist bis zum letztmöglichen Zeitpunkt mit der Ansage zu warten, da ansonsten Informationen, die eine Neuberechnung der Erwartungswerte bedingen, unnötigerweise verlorengehen. Es gibt nur zwei Ausnahmen:

- Es wird Trumpf angespielt und der Ansagende legt ♥10 (Die Ansage erfolgt sofort, da keine Neubewertung möglich ist und der Partner die Gelegenheit zum Unterbringen von ♦As oder ♦10 hat).
- Es liegen 2 Volle und die Stechkarte ist ebenfalls ein Voller (Hier erfolgt ebenfalls sofort eine Ansage wegen der Chance auf einen Doko und der geringen Gefahr des Verlustes des Stiches [$< 5\%$]).

Nun aber zu einigen Blattbeispielen, die das Bewertungsschema etwas verdeutlichen sollen:

Blatt 1: ♣D ♠D ♦D ♣B ♠B ♦As ♦K ♣As ♣As ♠As ♥K ♥9
(eigenes Anspiel: ♠As läuft mit 25 Augen)

mögliche Stiche: 1) ♣D ♠D = $3/4 \times 22,5 \approx 17$
 2) ♣As = $3/4 \times (11 + 3/6 \times (50 - 22)) \approx 19$ (gleicher Wert bei Ansage)
 3) Stechen 2. ♠-Lauf = $1/3 \times (11 + 3/4 \times 25) \approx 15$, da im ersten Lauf 25 gefallen
 $\Sigma = 25 + 17 + 19 + 15 = 76 = \text{RE}$.

Blatt 2: ♣D ♦D ♣B ♣B ♠B ♥B ♦B ♦10 ♦K ♦9 ♣K ♠9

mögliche Stiche: 1) ♣D = $3/4 \times 17,5 \approx 13$
 2) Stechen 1. ♥-Lauf: $3/4 \times (10 + 15) \approx 19$
 3) Stechen 2. ♠/♣-Lauf: $1/2 \times (4 + 17,5) + 1/2 \times (2 + 17,5) = 20,5$
 $\Sigma = 13 + 19 + 20,5 = 52,5 = \text{kein RE}$. Der Erwartungswert wird allerdings etwas höher liegen aufgrund der kleinen Karten in ♠/♣ und der Trumpflänge.

Blatt 3: ♣D ♥D ♠B ♥B ♦B ♦K ♦K ♣As ♠As ♠K ♠9 ♥As
(eigenes Anspiel ♣As läuft mit 25).

mögliche Stiche: 1) ♣D = $3/4 \times 17,5 \approx 13$
 2) ♠As = $2/3 \times (11 + 3/5 \times (50 - 15)) \approx 21,5$ (nach Ansage ≈ 24)
 3) ♥As = $2/3 \times 2/3 \times (11 + 3/5 \times (30 - 11)) \approx 10$ (nach Ansage $\approx 12,5$)
 4) Stechen 2. ♣-Lauf: $1/2 \times (4 + 3/4 \times 25) \approx 11,5$
 $\Sigma = 25 + 13 + 21,5(24) + 10(12,5) + 11,5 = 81(86) = \text{RE}$. Der Erwartungswert ist übrigens niedriger, wenn zuerst ♥As gespielt wird (78,5, bei Ansage 84,5).

Blatt 4: ♥10 ♣D ♥B ♦B ♦As ♦K ♦9 ♠As ♠9 ♥As ♥K ♥9
(♣As wird im ersten Stich mit 30 gestochen).

mögliche Stiche: 1) ♥10 = 25
2) ♣D = 12,5
3) ♠As = $\frac{3}{4} \times (11 + \frac{3}{6} \times (50 - 11)) \approx 23$ (gleicher Wert bei Ansage)
4) ♥As = $\frac{3}{4} \times \frac{1}{4} \times (11 + 15) \approx 5$ (nach Ansage ≈ 10)
5) Stechen 2. ♣-Lauf: $\frac{2}{3} \times (4 + \frac{3}{5} \times 31) \approx 15$
 $\Sigma = 30 + 25 + 12,5 + 23 + 5 (10) + 15 = 110,5 (115,5) = \text{RE.}$

Blatt 5: ♥10 ♠D ♥D ♦D ♠B ♦As ♣As ♣K ♣K ♣9 ♥As ♥9
(eigenes Anspiel ♣As läuft mit 31).

mögliche Stiche: 1) ♥10 = 25
2) ♥As = $\frac{1}{2} \times (11 + \frac{3}{4} \times (30 - 11)) \approx 12,5$ (nach Ansage ≈ 17)
3) Stechen 1. ♠-Lauf: $\frac{9}{10} \times (11 + \frac{3}{8} \times 50) \approx 27$
4) Stechen 2. ♠-Lauf: $\frac{2}{3} \times (3 + 17,5) \approx 13,5$
 $\Sigma = 31 + 25 + 12,5 (17) + 27 + 13,5 = 109 (113,5) = \text{KONTRA.}$ Der Erwartungswert wird niedriger liegen, da die Blattstruktur den Re-Leuten durch den fetten ♣-Stich und den Nachspielproblemen des KONTRA-Spielers sehr schnell bekannt wird. Sticht der Spieler im 1. Stich ♠ mit 30 Augen, so sinkt der Erwartungswert übrigens auf ungefähr 93 (nach Ansage auf 103,5) Augen aufgrund der veränderten Laufwahrscheinlichkeiten der Asse.

Blatt 6: ♠D ♠D ♥D ♣B ♠B ♥B ♦B ♦As ♦10 ♣As ♥As ♥K
(♠As wird im ersten Stich mit 26 gestochen).

mögliche Stiche: 1) ♣As = $\frac{9}{10} \times (11 + \frac{3}{7} \times (50 - 11)) \approx 25$
2) ♥As = $\frac{9}{10} \times \frac{1}{2} \times (11 + \frac{3}{4} \times (30 - 15)) \approx 10$ (nach Ansage $\approx 13,5$)
3) Stechen 2. ♠/♣-Laufs: $\frac{2}{3} \times (10 + \frac{3}{5} \times 35) + \frac{1}{2} \times (2 + 17,5) \approx 30,5$
 $\Sigma = 26 + 25 + 10 (13,5) + 30,5 = 91,5 (95) = \text{KONTRA.}$ Der Erwartungswert liegt aufgrund der Trumpfstärke (♠D ♠D ♥D) eher sogar höher.

Die Beispiele sollten zeigen, wie mit Hilfe des obigen Schemas die Blattstärke abgeschätzt wird. Gleichzeitig ist dabei auf einige Schwächen aufmerksam gemacht worden. Eine Einschätzung eines Wertes für Trumpflänge bzw. -kurze fehlt. Auch sind die Angaben für das Stechen von Farben relativ ungenau, da die Wahrscheinlichkeiten zum einen davon abhängen, was im ersten Stich in der Farbe gefallen ist und zum anderen davon abhängen, ob der betreffende Spieler eine Ansage getätigt hat (mit Ansage erhöhen sich die Wahrscheinlichkeiten etwas). Bei allen Bättern sollte die Erstansage zum letztmöglichen Zeitpunkt getroffen werden, da die volle Information des Spielverlaufes für die Entscheidung, ob überhaupt eine Erstansage getroffen werden kann, benötigt wird. Folgende Spielverläufe führen zu einer Abwertung der Blattstärke und können zum Verzicht einer Erstansage führen:

- Das selbst angespielte As wird gestochen oder man wird überstochen.
- Der erste Lauf einer Farbe, die man im zweiten Lauf stechen will wird hinter dem Spieler beim ersten Lauf gestochen oder es fällt direkt hinter dem Spieler das As (Verringerung der Wahrscheinlichkeit) oder der Stich wird extrem fett (Wert des zweiten Stiches sinkt).
- Ein anderer Spieler macht die ersten beiden Stiche: Hierdurch sinkt der durchschnittliche Wert des Partnerblattes, da der Spieler mit höherer Wahrscheinlichkeit Gegner ist (besonders wenn der Spieler RE ansagen wollte). Daraus folgt: Für eine Erstansage ist ein stärkeres Blatt erforderlich.
- Es erfolgt eine Ansage der Gegenpartei vor der eigenen Ansage (siehe Kap. 2.3).

In besonderen Situationen kann eine Erstansage auch mit Blättern erfolgen, die knapp unter den Erfordernissen für eine Erstansage liegen. Hierzu ist allerdings notwendig, daß der Spieler zu diesem sehr frühen Zeitpunkt abschätzen kann, daß alle anderen Spieler ein ungefähr gleich starkes Blatt halten und somit sein eigenes Blatt, welches nur noch knapp über dem Durchschnitt liegt zum Gewinn ausreichen sollte. Die Gefahr bei einer solchen Ansage ist allerdings, daß der Partner mit einem wesentlichen stärkeren Blatt rechnet und somit eine weitere Ansage trifft. Daher sollte von diesem Typ der Ansage nur sehr spärlich an Position 3 oder 4 (verringert das Risiko einer weiteren Ansage des Partners) Gebrauch gemacht werden. Ein Beispiel:

Blatt 1: ♥10 ♣D ♠D ♦D ♣B ♠B ♦10 ♣10 ♣9 ♠As ♥As ♥As (Position 2)

1.Stich: ♣K ♣10 ♣As ♣9

2.Stich: ♦10 ♣9+RE(2) ♣K ♣As

Nach der bisherigen Blattbewertung besitzt Spieler 2 kein Blatt für eine Erstansage (Erwartungswert ≈ 68). In dieser besonderen Situation sollte Spieler 2 allerdings aus folgender Überlegungen trotzdem RE ansagen: Mit Spieler 1 oder 3 als Partner hat die eigene Partei schon einen Stich, wobei Spieler 1 zusätzlich noch in ♠ anschieben kann. Außerdem scheint keiner der Spieler ein über ein starkes Blatt zu verfügen (keine Ansage).

Bei stärkeren als den bisher beschriebenen Blättern sieht die Situation anders aus: Stärkere Blätter sind immer gekennzeichnet durch Trumpflänge (≥ 8 = wenige Fehlverlierer) und Trumpfstärke (Minimum: \approx ♣D ♥D ♦D ♦D oder ♣D ♠D ♥D oder bei Kontra-Partei ♥10 ♠D ♥D ♥D). Die Zahl 8 als Definition für Trumpflänge kommt dadurch zustande, daß die Wahrscheinlichkeit, daß kein anderer Spieler eine gleiche oder höhere Trumpfanzahl als dieser Spieler besitzt gerade bei 8 Trumpf über 50% liegt. Eine Abschätzung nach dem bekannten Schema ist nur bedingt möglich, da die Trumpfstärke nur ungenau in eine durchschnittliche Augenzahl umgerechnet werden kann. Sie sollte aber für einen RE-Spieler bei > 100 und bei einem KONTRA-Spieler > 110 liegen. Besser erscheint in diesem Zusammenhang eine Verliererrechnung. Ein starkes Blatt sollte maximal 4 Verlierer besitzen. Wir unterscheiden zwischen ganzen und halben Verlierern:

➤ *Ganze Verlierer:*

Jede fehlende ♥10 und die erste Karte von ♠/♣ (außer angespieltes As bzw. Doppelasse).

➤ *Halbe Verlierer:*

Jede fehlende ♣D (♠D bei KONTRA-Ansagen bzw. 2 ♠D bei RE-Ansagen),
die zweite Karte von ♠/♣, die erste Karte von ♥, Doppelasse und angespieltes As.

Hier erfolgt die Ansage bei Legen der ersten eigenen Karte (Ausnahme Anfragen).

Der Nachteil durch den mit der vorzeitigen Ansage verbundenen Informationsverzicht wird überkompensiert durch die Tatsache, daß der Partner nunmehr auch mit schwächeren Blättern eine weiterführende Ansage treffen kann. Vor allen Dingen kann der Partner bisher unbedeutende Trumpfkarten wie rote Damen oder eine ♠D aufwerten. Auf eine KONTRA-Ansage bei Legen der ersten Karte wird häufig verzichtet. Dies geschieht aus zwei Gründen:

- Die Wahrscheinlichkeit, daß der Partner ein Blatt hält welches die keine 90-Ansage ermöglicht, ist geringer als bei dem RE-Partner.
- Die Wahrscheinlichkeit, daß ein Spieler der Gegenpartei eine knappe Ansage auf der Hand hält, ist höher als bei einem starken RE-Spieler. In einigen Fällen wird nachträglich ein starkes KONTRA-Blatt deklariert. So kann z.B. bei eigenem Anspiel von klein Trumpf (Blatt: ♥10 ♠D ♥D ♥D ♣B ♠B ♦B ♦B ♦As ♦K ♠K ♥9), wobei an beliebiger Position eine ♥10 ohne Ansage fällt, nun als Kommentar zur ♥10 KONTRA angesagt werden, da nun eine Ansage eines anderen Spielers sehr unwahrscheinlich ist.

Einige Beispiele für genügend starke Blätter für eine Ansage mit Legen der ersten eigenen Karte:

Blatt 1: ♥10 ♣D ♥D ♥D ♣B ♠B ♠B ♦B ♦10 ♠As ♠9 ♥K
(genügende Trumpfhöhe und Länge, max. 3,5 Verlierer)

Blatt 2: ♣D ♠D ♥D ♦D ♥B ♦B ♦As ♦10 ♦9 ♠10 ♠10 ♠9
(genügende Trumpfhöhe und Länge, max. 3,5 Verlierer)

Blatt 3: ♥10 ♣D ♠D ♦D ♦B ♦10 ♦10 ♦K ♣As ♣9 ♥As ♥As
(genügende Trumpfhöhe und Länge, max. 3 Verlierer)

Blatt 4: ♥10 ♥10 ♣D ♥D ♦D ♣B ♥B ♦B ♦10 ♣As ♣K ♠K
(genügende Trumpfhöhe und Länge, max. 3 Verlierer).

Tauscht man in den angegebenen Beispielen die ♣D gegen eine rote D oder auch ♠D, so steigt die Verliererzahl. In diesem Fall sollte dann lediglich mit Blatt 4 (mit eigenem Anspiel) eine Ansage mit Legen der ersten Karte erfolgen.

Der Erstansagende hat durch seine vorzeitige Ansage seine besondere Stärke zum Ausdruck gebracht. Es ist nun i.d.R. sein Partner, der das weitere Ansagegeschehen diktiert. Er entscheidet zunächst, ob eine weitere Ansage getroffen wird oder nicht mit einer Ausnahme: Ist die Partnerschaft vor dem Ansagezeitpunkt für die keine 90-Ansage geklärt, so entscheidet der im Stich weiter hintersitzende Spieler über die Ansage. Der andere Spieler trifft nun nur noch bei zusätzlichen Stärken im Blatt eine eigene Ansage. Zu diesem Themenkomplex ein Beispielblatt mit dem bei einer Erstansage zum letztmöglichen Zeitpunkt kaum die keine 90-Ansage vertretbar ist. Es wird dabei auch die Vielfalt des Informationsaustausches angedeutet (detailliertere Informationen zu diesem Thema erfolgen in Kap. 2.2.3):

①

Spieler 2: ♣D ♠D ♦D ♣B ♠B ♦K ♣As ♣K ♠10 ♠9 ♥As ♥9.

1.Stich: ♦K+RE(1) ♠D ♦9 ♦B

Die an Position 2 gelegte ♠D bleibt am Stich (hiermit ist die eigene Parteizugehörigkeit geklärt, d.h. ein anderer RE-Spieler müßte die ♠D des KONTRA-Spielers übernehmen). Es folgt ♣As und dann ♥As ohne Ansage, da keine Zusatzwerte mehr existieren (♠D, ♣As und ♥As sind gezeigt) und der Partner hinten sitzt. Anders sieht der Fall aus, wenn die ♠D gegen eine ♥10 getauscht wird. Die nunmehr gelegte ♥10 klärt nicht die Partnerschaft, d.h. der Spieler sollte die keine 90-Ansage noch treffen. Der beste Zeitpunkt ist der, bevor der Erstansagende eine Karte zu dem angespielten ♣As legt. Eine frühere Ansage (mit Anspiel von ♣As) würde besondere Stärke zeigen (z.B. bei Austausch der beiden ♠ gegen ♠D und einen weiteren Trumpf), da der Spieler nicht abwartet, ob die beiden Gegenspieler bedienen. Eine spätere Ansage (mit Anspiel von ♥As) würde besondere Schwäche zeigen (max. 4-5 Trumpf), da er nur auf Anfrage des Partners (Warten vor Legen der Karte zum angespielten ♣As - siehe Anfragen Kap. 2.1.2) die keine 90-Ansage treffen würde. Dieses Beispiel zeigt, wie nun auch der Partner des starken RE-Spielers sein Blatt hinsichtlich seiner Stärke charakterisieren kann. Ein Verzicht auf eine Ansage (sofern ♣As von beiden Gegnern bedient wird) wäre unverzeihlich. Der Erstansagende könnte etwa halten: ♥10 ♣D ♥D ♦D ♠B ♥B ♥B ♦B ♦As ♦K ♣10 ♠K

②

Spieler 3: ♣D ♠D ♦D ♣B ♠B ♦K ♣As ♣K ♠10 ♠9 ♥As ♥9

1.Stich: ♦K+RE(1) ♥10 ♠B ♦10

2.Stich: ♠K ♠As ♠9 ♠10

3.Stich: --- ♣K --- ---

Direkt hinter dem Spieler mit den 49 Augen sitzend sollte nun ♣As mit keine 90 gelegt werden, da der Partner noch nichts über die Zusatzwerte ♠D und ♥As weiß.

Hat der Spieler selbst Anspiel und es wird an einer Position das angespielte ♣As mit RE bedient, so sollte man freiwillig vor dem Legen einer Karte des starken RE-Spielers zum nachgespielten ♥As, wenn dieser an Position 4 sitzt keine 90 ansagen. Bei anderer Position des starken RE-Spielers ist es eine Gewissensentscheidung, ob der Zusatzwert ♠D auch ausreicht, wenn das As vom Gegner gestochen wird. Es sollte aber auf jeden Fall die keine 90-Ansage zur Partnerschaftsklärung nach Lauf des ♥As erfolgen. Ein eventuelles Anschieben mit ♠10 ist nicht ausreichend, da auf die Idee auch ein cleverer Gegenspieler kommen könnte.

Neben den bisher beschriebenen Ansagezeitpunkten sieht das **Essener System** noch eine RE-Ansage vor Anspiel der ersten Karte vor. Der Spieler zeigt damit, daß er definitiv angespielt werden kann. Hierzu muß er Doppel-♥10 (an Position 2 auch eine ♥10) besitzen. Die Ansage charakterisiert ein starkes RE-Blatt. Es muß nicht unbedingt Asse enthalten. Der anspielende Partner ist nicht verpflichtet Trumpf anzuspielen. Spielt er ein As an, so zeigt er seine eigene Stärke analog dem vorherigen Beispiel durch die Wahl des Ansagezeitpunktes (mit Anspiel= sehr stark; vor Legen der Karte des starken Spielers = Blatt mit Zusatzwerten; keine Ansage = schwach). Das angespielte As sollte allerdings eine Laufwahrscheinlichkeit von mindestens 66% (siehe Anhang Tab. A3) besitzen. Die gleiche Ansage wird als KONTRA-Spieler nicht angewandt, da das Signalisieren der Doppel-♥10 eher für die RE-Partei nützlich ist. Sie wissen, daß der Partner des starken KONTRA-Spielers keine Kontrolle in Trumpf besitzt, was bei dem Partner eines starken RE-Spieler nicht der Fall wäre.

2.1.2 90-Anfragen

Eine Anfragesituation liegt immer dann vor, wenn ein Spieler, der eine Erstansage getroffen hat, vor Legen der eigenen Karte zu einem Stich einige Sekunden wartet. Er tut dies, um seinem Partner die Möglichkeit einer weiteren Ansage zu geben, wenn er diesen Stich wahrscheinlich macht oder wenn er angespielt werden kann (links vom Anfragenden aus gesehen sitzend). Voraussetzung für eine Anfrage sind ein starkes Blatt (Minimum: Stärke für eine RE/KONTRA-Ansage bei Legen der ersten Karte) und ein echter Vorteil für die eigene Partei durch die Antwort, welche durch das Treffen der nächsten Ansage erfolgt. Echte Vorteile sind zum Beispiel:

- Abwurf eines Fehlverlierers in einer anderen als der angespielten Farbe (Abwurf sollte Singleton sein).
- Schmieren eines Fehlvollen in der angespielten Farbe (z. B. bei 10, 9).
- Bedienen mit erkennbaren Singleton (K oder 9, meist an Position 4, fordert das Nachspiel der Farbe).
- Verhindern der Verschwendung eines hohen Trumpfes (an Position 3, wenn zwei kleine Trumpf liegen).
- Abwurf einer Stehkarte (zeigt Partner ein 0-Fehlverliererblatt = wichtige Information).

Wir unterscheiden zwischen forcierenden und einladenden Anfragen. Eine forcierende Anfrage darf nur mit Blättern gestellt werden, die neben dem echten Vorteil so stark sind, daß auch mit einem sehr schwachen Blatt (z.B.: ♣D ♦D ♠B ♦10 ♣As ♣K ♣K ♠10 ♠K ♠9 ♥K ♥9, Anfrage auf ♣As) des Antwortenden eine reelle Chance besteht die Ansagen zu erfüllen. Hierbei muß der Anfragende auch mit einer nicht ganz normalen Fehlverteilung rechnen. Der gefragte Partner ist zur Antwort verpflichtet (keine Antwort = kein Partner). Eine Einschätzung hinsichtlich der Punktstärke ist kaum möglich. Der anfragende Spieler sollte allerdings nach der Antwort max. 2-2,5 Verlierer (bei guten Trumpfmittelkarten = rote Damen und schwarze Buben) besitzen. Die Trumpfstärke sollte oberhalb des für die Erstansage mit Legen der ersten eigenen Karte notwendigen Minimums liegen (z.B.: ♣D ♠D ♠D + eine rote Dame oder ♥10 ♣D + mind. 2 rote Damen + 2 schwarze Buben etc.). Bei einer einladenden Anfrage (≈ 2,5-3 Verlierer bei etwas niedrigerer Trumpfstärke bzw. schlechteren Trumpfmittelkarten) darf der Partner mit einem

Nullblatt hingegen die Antwort verweigern. In beiden Fällen hat der Anfragende die Verantwortung für die Ansage des Partners übernommen. Der gefragte Spieler sollte auf das Urteilsvermögen des fragenden Spielers vertrauen. Der anfragende Spieler sollte eventuelle Nachspielprobleme des Partners berücksichtigen. Bei Anfragen werden nun die folgenden Situationen unterschieden:

1) Erstansage im ersten Stich direkt vor Legen der eigenen Karte und Warten.

Die Anfrage ist forcierend, d.h. erhält der Partner wahrscheinlich diesen Stich (angespieltes As oder er kann stechen), so hat er dies durch die keine 90-Ansage zu erkennen zu geben. Folgendes sind Blätter für eine forcierende Anfrage:

- Blatt 1: ♥10 ♣D ♠D ♥D ♦D ♥B ♦B ♦As ♦10 ♦9 ♠10 ♥9
Anfrage auf angespieltes ♣As oder Anschieben in ♣ (1,5 Verliererblatt nach Abwurf von ♠10).
- Blatt 2: ♥10 ♣D ♥D ♥D ♣B ♠B ♥B ♥B ♦K ♦K ♣As ♠9
Anfrage auf angespieltes ♥As oder Anschieben in ♥, aber auch an Position 4 bei Anspiel von ♠As (Partner erkennt Singleton bei Antwort und spielt Farbe nach, wonach ♣As gespielt werden kann. Gegner spielt nach Bedienen mit ♠9 vielleicht ebenfalls Farbe nach, da er noch ♠10 beim Fragenden vermutet) (2 Verliererblatt nach Antwort).
- Blatt 3: ♣D ♠D ♠D ♦D ♣B ♠B ♠B ♥B ♦B ♦As ♣As ♣10
Anfrage nur auf angespieltes ♠As an Position 2 (oder 4) sitzend, da der antwortende Partner Nachspielprobleme besitzen kann. Nur ♠-Nachspiel ist gut (Ausnahme anfragender Spieler sitzt an Position 2, nun ♣-Nachspiel), aber auch nur dann, wenn kein Gegner überstechen kann. ♣As muß eventuell als ganzer Verlierer gerechnet werden (Anfrage an 4 und Partner besitzt kein weiteres ♠, noch ein weiteres As). Trotzdem kann eine forcierende Anfrage wegen der geringen Wahrscheinlichkeit des Ereignisses bzw. bei der zu erwartenden Trumpflänge beim Partner, wenn er kein ♠, noch ein weiteres As besitzt, verantwortet werden.
- Blatt 4: ♥10 ♣D ♠D ♥D ♦D ♣B ♠B ♥B ♦K ♣As ♥As ♥9
Anfrage an Position 3 sitzend, wenn bei Trumpfanspiel zwei kleine Trumpf liegen (2-2,5 Verliererblatt). Hierdurch wird das Legen der ♥10 vermieden, um die Asse zu spielen. Der antwortende Spieler darf den Stich nur übernehmen, wenn der anfragende Spieler nicht den bisher höchsten Trumpf gelegt hat. Mit einem Trumpfblatt ♣D ♥D ♣B ohne ein As im Nebenblatt darf der Partner, angenommen die Anfrage erfolgt auf ♦9 und ♦K, ausnahmsweise die Antwort verweigern. Auf ein angespieltes ♠As erfolgt keine Anfrage, da kein echter Abwurfvorteil vorhanden ist; ♣As ist Stehkarte und ♥9 zu unbedeutend. Der Spieler sticht ♠As mit RE.
- Blatt 5: ♥10 ♠D ♠D ♥D ♦D ♣B ♣B ♠B ♥B ♦10 ♣10 ♥As
Anfrage auf angespieltes ♠As oder Anschieben in ♠ (2,5 Verliererblatt nach Abwurf von ♣10) Die Verliererrechnung zeigt auch, daß eine forcierende KONTRA-Abfrage ohne ♥10 nicht möglich ist.

2) Erstansage bei Anspiel der ersten Karte (nur bei Fehlkarte) und Warten vor Legen der ersten eigenen Karte.

Die Anfrage ist lediglich einladend, d.h. der Partner, der diesen Stich wahrscheinlich macht, darf mit einem sehr schwachen Blatt die Antwort verweigern. Für eine Antwort sollte er 1-2 zusätzliche Stiche mitbringen oder Trumpflänge (≥ 7). Die Anfrage darf nur gestellt werden, wenn der anfragende Spieler die angespielte Farbe stechen kann. Ein Partner, der den Stich nicht macht, soll die Möglichkeit erhalten sich durch Schmieren eines Vollen (i.d.R. eine 10) zu zeigen. Sitzt

der fragende Spieler an Position 2, so kann wie folgt zwischen einer forcierenden und einer einladenen Anfrage unterschieden werden: Bei der einladenen Anfrage wartet er zusätzlich ein paar Sekunden vor Treffen der Ansage. Dies simuliert das Überlegen, ob überhaupt eine Anfrage gestellt werden soll (\Rightarrow einladene Anfrage). Die forcierende Anfrage wird wie oben beschrieben gestellt. Einige Beispielblätter:

Blatt 1: ♠10 ♣D ♥D ♦D ♥B ♦B ♦As ♦10 ♦9 ♠10 ♥As ♥9

Blatt entspricht Blatt 1 forcierende Anfrage mit Tausch von ♠D gegen ♥As. Hieraus folgt: schlechtere Trumpf und eine Fehlkarte mehr, daher nur noch einladene Anfrage.

Blatt 2: ♠10 ♥D ♥D ♦D ♣B ♠B ♥B ♥B ♦K ♦K ♣As ♠9

Blatt entspricht Blatt 2 forcierende Anfrage mit Tausch von ♣D gegen ♦D. Hieraus folgt: schlechtere Trumpf und Wechsel der Parteizugehörigkeit, daher nur noch einladene Anfrage. Die Anfragevariante auf Anspiel ♠As entfällt.

Blatt 3: ♣D ♠D ♠D ♦D ♣B ♠B ♠B ♥B ♦B ♦As ♣As ♣10

Blatt entspricht Blatt 3 forcierende Ansage. An Position 3 sollte nur einladene Anfrage auf ♠As gestellt werden wegen der potentiellen Nachspielprobleme des Partners.

Blatt 4: ♠10 ♠D ♥D ♦D ♣B ♣B ♠B ♥B ♦10 ♣10 ♥As ♥As

Blatt entspricht Blatt 5 forcierende Anfrage mit Tausch ♥D gegen ♥As. Hieraus folgt: schlechtere Trumpf und eine Fehlkarte mehr, daher nur noch einladene Anfrage.

3) Erstansage mit Legen der ersten eigenen Karte und Warten vor Legen der zweiten eigenen Karte.

Die Anfrage hat zweifachen Charakter: Für den Spieler, der wahrscheinlich die beiden Stiche erhält, ist sie forcierend. Für den Spieler, der lediglich den zweiten Stich wahrscheinlich erhält ist sie nur einladend. Der anfragende Spieler zeigt zunächst eine starke Erstansage. Er besitzt jedoch erst beim zweiten Anspiel einen echten Vorteil durch die Anfrage. Er könnte beispielsweise ein Blatt mit 9 Trumpf (♠10 ♣D ♥D ♥D an der Spitze) und ♣10 ♣9 ♥As als Fehlkarten besitzen. Auf ein angespieltes ♣As kann er keine Anfrage stellen, da das Blatt für eine forcierende Anfrage zu schwach ist. Wird ♠As nachgespielt oder in ♠ angeschoben, so besitzt er nun einen echten Vorteil. Bei ♠As ist die Anfrage forcierend für den anspielenden Spieler, andernfalls lediglich einladend.

4) Erstansage direkt vor Legen der zweiten eigenen Karte und Warten.

Dies ist eine aus der Spielsituation geborene spezielle Anfrage, zumeist an den Spieler der eine für den fragenden Spieler besonderes nützliche Stärke in seinem Blatt zeigt. Sie ist, da der anfragende Spieler bereits ein besonders starkes Blatt verneint hat (keine Ansage bei Legen der ersten eigenen Karte), nur einladend. Ein klassisches Beispiel:

Blatt 1: ♠10 ♣D ♠D ♥D ♥D ♠B ♥B ♦10 ♣10 ♣K ♣9 ♠9 (Position 4)

Das angespielte ♠As läuft mit 21 Augen. Das nachgespielte ♣As wird an Position 3 gestochen. Nun sollte mit diesem Blatt eine spezielle Anfrage an den Spieler mit dem ♣-Stich gestellt werden: Das eigene Blatt ist trumpfstark. Der Partner sticht alle noch vorhandenen Fehlkarten (bei eigenen Anspiel an Position 4 sitzend).

Nachdem nun die wesentlichen Anfragesituationen geklärt sind, wird es Zeit die Situation des Partners etwas näher zu beleuchten: Betrachten wir zunächst den Partner, der auf den Anfragegestich geantwortet hat. Was soll er nachspielen? Dies hängt von seiner eigenen Blattstärke ab: Mit schwachen Blättern und Partner an Position 2 oder 3 sitzend wird auf Fehlabbwurf die bessere der beiden Farben nachgespielt (= Farbe, in der mehr Karten fehlen), sofern kein weiteres As gespielt werden kann. Lediglich mit einem Partner, der an Position 4 sitzt sollte die gleiche Farbe nachgespielt werden. Hieraus folgt: Der anfragende Spieler sollte an Position 3 sitzend möglichst nicht von As x abwerfen. Bedient der Spieler den Anfragegestich (nicht signifikant), so sollte immer Trumpf gespielt werden. Ausnahme: Der anfragende Spieler sitzt an Position 2. Hier ist das Anspiel die andere schwarze Farbe, sonst Trumpf. Mit stärkeren Blättern (= Zusatzwerte zu

einem Minimumantwortblatt) muß der Partner das Spielgeschehen in die Hand nehmen: Er zeigt einen Teil seiner Zusatzwerte (insbesondere Asse und ♥10) und lädt somit den anfragenden Spieler ein oder stellt selbst weitere Anfragen oder trifft selbst weitere Ansagen (siehe Kap. 2.2.2 und 2.2.3).

2.1.3 (Anspiel-)Konventionen

Unter Konventionen verstehen wir Anspiele, die in Verbindung mit den anderen Hilfsmitteln des **Essener Systems** (meist Ansagezeitpunkt) jeweils immer den gleichen Informationsgehalt besitzen. Die mit diesen Konventionen verbundene Idee ist dem Partner schnell ein Maximum an wichtigen Informationen über das eigene Blatt zur Verfügung zu stellen, damit dieser dann in Verbindung mit seinem eigenen Blatt das Spielziel festlegen kann. Bei der Anwendung von (Anspiel-)Konventionen ist gegenseitiges Vertrauen in die Glaubwürdigkeit und das Urteilsvermögen des Partners gefragt. Das **Essener System** kennt im wesentlichen zwei konventionelle Anspiele, die natürlich den Anforderungen einer guten Konvention (hoher Informationsgehalt, Logik, hohe Anwendungswahrscheinlichkeit, geringe Störanfälligkeit) genügen. Dies haben zumindest unsere praktischen Erfahrungen, unabhängig von der Art der Turniere (Vereins-, offene und Einladungsturniere), gezeigt.

1 ♥10-Anspiel-Konvention:

Das Anspiel einer ♥10 (bis zum letztmöglichen Ansagezeitpunkt) zeigt den Besitz einer ♣D und einer ♠D (in seltenen Fällen auch ♣D und Doppel-♥D). Je nachdem ob bzw. wann eine Ansage erfolgt liegt eine unterschiedliche Stärke des Blattes vor. Die Idee dieser, sowie auch anderer Anspielkonventionen (♣D, ♠D) ist es dem Partner, anstelle von knappen eigenen Ansagen (i.d.R. RE oder 90) durch Übermittlung von Struktur und Stärke des eigenen Blattes die Entscheidung einer Erstansage zu überlassen oder eine weitergehende Ansage (90, 60 etc.) mit höherer Sicherheit zu ermöglichen (für eine 90-Ansage benötigt man eine Sicherheit von 90%!). Der Anspieler erhält hier durch Ansage oder auch durch Schmieren eines Karo-Vollen die Information, wo sein Partner sitzt bzw. ob er die andere ♥10 besitzt. Es werden 3 Situationen unterschieden:

1. Ansage mit Legen der ersten eigenen Karte und Anspielen von ♥10 spätestens zum dritten Stich.

Bedeutung: Mein Blatt ist so stark, daß mir eine ♥10 beim Partner ausreicht die Gegenpartei unter 90 zu spielen. Der Partner sollte sofort beim Anspiel der ♥10 keine 90 ansagen, wenn er die andere ♥10 besitzt unabhängig von der Stärke seines eigenen Blattes (einzige Ausnahmen sind ♥10 ♣D bzw. ♥10 ♣D x als Trumpf; hier sollte der Spieler jeweils ♥10 legen!). Der Erstan-sager könnte eines der folgenden Blätter auf der Hand halten:

Blatt 1: ♥10 ♣D ♠D ♥D ♣B ♠B ♠B ♦B ♦As ♦K ♠K ♥As

Blatt 2: ♥10 ♣D ♠D ♥D ♦D ♠B ♥B ♦As ♦K ♠As ♠9 ♥As.

Dabei ist es egal, wann die ♥10 angespielt wird, ob im zweiten Blattbeispiel sofort oder nach Abspiel der beiden Asse, jedesmal ist der Partner forciert beim Anspiel der ♥10 mit der anderen ♥10 sofort keine 90 anzusagen. Besitzt er sie nicht, kann der Partner nun auch mit einem schwächeren Blatt (etwa mit ♣D ♠D ♦D ♥B ♦B ♦9 ♣As ♣As ♣9 ♠10 ♠K ♥K) ohne irgendwelche Bauchschmerzen keine 90 ansagen. In diesem Zusammenhang gehört noch die konventionelle Anfrage RE vor Anspiel der ersten eigenen Karte und Warten. Hiermit wird ein starkes RE-Blatt mit einer ♥10 ohne ♠D gezeigt. Der Partner antwortet an Position 3 oder 4 sitzend bei Besitz der anderen ♥10 mit der keine 90-Ansage. An Position 2 sitzend zeigt die keine 90-Ansage Erstrundenkontrollen (As oder Chicane) in beiden schwarzen Farben.

2. Anspiel der ♥10 zum ersten oder zweiten Stich ohne Ansage.

Bedeutung: Mein Blatt ist leidlich trumpfstark (6-8 [meist 7] Trumpf mit ♥10 ♣D ♠D an der Spitze), besitze allerdings nur Zusatzwerte, die ich dem Partner vor Legen seiner elften Karte zeigen kann. Beispielblätter:

Blatt 1: ♥10 ♣D ♠D ♠B ♥B ♥B ♦K ♣K ♣9 ♠As ♠10 ♥9

Blatt 2: ♥10 ♣D ♠D ♦D ♦D ♦As ♦K ♠10 ♠10 ♠9 ♥K ♥K

Blatt 2 nur keine Ansage, wenn im ersten Stich ♣ gestochen wird.

Der Partner sollte mit durchschnittlichem Blatt mit ♥10 sofort RE (vor allem mit Anspielassen) ansagen. Weiterhin ermöglicht diese Spielweise z.B. auch mit dem folgenden Blatt eine Erstansage: ♣D ♥D ♦D ♣B ♠B ♦As ♦10 ♦K ♣10 ♣K ♣9 ♥K, oder würdest Du mit diesem Blatt freiwillig RE sagen. Mit einem anderen Partnerblatt (in Verbindung mit Blatt 1) kann sich schon nach dem zweiten Stich eine Schwarzansage abzeichnen. Der Partner könnte 8 Trumpf mit ♥10 ♣D ♠D ♥D an der Spitze und ♠As ♠10 ♠9 ♥As als Fehlkarten halten. Hierzu braucht er allerdings einige weitere Vokabeln unseres Kommunikationssystems. Er muß seinem Partner noch beibringen nach Abspiel des ♠As Trumpf zu spielen (Er sagt auf das Anspiel der ♥10 sofort RE und vor Anspiel der dritten Karte keine 90!).

3. Anspiel der ♥10 zum ersten oder zweiten Stich mit Ansage (RE) zum letzten Zeitpunkt.

Bedeutung: Ich besitze ein Blatt, daß die schon beschriebene Trumpfstruktur besitzt, welches aber in der Stärke zwischen den schon beschriebenen Blättern liegt. Man besitzt noch Zusatzwerte, die der Partner bis zum Legen seiner elften Karte nicht kennt. Diese könnten sein: Stechen einer Farbe, weitere Anspielasse, ein Doppelas, 9 Trumpf oder 8 gute Trumpf etc.. Beispiele:

Blatt 1: ♥10 ♣D ♠D ♥D ♦D ♥B ♥B ♦10 ♣As ♠9 ♥As ♥9 (8 gute Trumpf, zweites Anspielas)

Blatt 2: ♥10 ♣D ♠D ♦D ♠B ♥B ♦B ♦As ♦10 ♣K ♠K ♥K (9 Trumpf)

Blatt 3: ♥10 ♣D ♠D ♣B ♥B ♦B ♦K ♣10 ♣K ♣K ♥As ♥9 (Stechen einer schwarzen Farbe)
Bei Anspiel von ♠ sollte ♥10 ohne Ansage nachgespielt werden, da ♥As keinen ausreichenden Zusatzwert darstellt. Da der Partner, der mit einem durchschnittlichen Blatt bei Besitz der anderen ♥10 RE ansagt, die Zusatzwerte des Anspielenden noch nicht kennen kann, darf der Anspieler im Gegensatz zu 2 hier noch keine 90 ansagen.

2 ♣D/♠D-Anspiel-Konvention:

Das Anspiel von ♣D/♠D deklariert einen RE-Spieler mit Doppel-♥10. Analog der ♥10-Anspiel-Konvention zeigt der Ansagezeitpunkt wiederum die Stärke des Blattes. Diese Konvention erfordert keine spezifische Reaktion des Partners.

1) Ansage mit Legen der ersten Karte und Anspiel von ♣D/♠D bis spätestens zum dritten Stich.

Bedeutung: Der Spieler besitzt ein starkes RE-Blatt (siehe auch Erstansage Kap. 2.1.1) und mit minimalen Zusatzwerten des Partners (z.B. ♠D, zwei Anspielasse) ist die keine 90-Ansage möglich. Die Entscheidung trifft der Partner, sofern er bei dem Stich für die keine 90-Ansage nicht vor dem starken RE-Spieler sitzt und keine Zusatzwerte mehr auf der Hand hält. Beispiele:

Blatt 1: ♥10 ♥10 ♣D ♥D ♦D ♣B ♠B ♠B ♦K ♦K ♠K ♥9

Anspiel ♣D mit RE; besitzt der Spieler kein Anspiel, so kann er RE vor dem Anspiel ansagen und auf ♣As eine forcierende Anfrage stellen.

Blatt 2: ♥10 ♥10 ♣D ♠D ♥D ♣B ♥B ♦K ♣As ♣K ♠As ♠As

Anspiel ♠D mit RE.

In diesen Zusammenhang gehört noch das Anspiel eines Karo-Vollen mit RE-Ansage bzw. das Anspiel nach Stechen und RE-Ansage bei Legen der ersten eigenen Karte einer spielpunktmäßig wertvolleren Karte als die Stechkarte (z.B.: Stechen mit ♦9/♦B und Nachspiel von ♦B/♦K).

Beides zeigt ebenfalls Doppel-♥10. Zusätzlich werden hier allerdings noch Anspielasse (nicht Doppelasse) verneint. Der Spieler geht sofort vom Stich. Für weitere Ansagen muß er sehen, daß er seine Fehlverlierer beim Partner unterbringt. Bei Austausch eines ♦K gegen einen Karo-Vollen wäre mit Blatt 1 das beste Anspiel Karo-Voller mit RE

2) Anspiel von ♣D/♠D zum ersten oder zweiten Stich ohne Ansage.

Bedeutung: Der Spieler besitzt ein trumpfkurzes Blatt (5-6, selten schwache 7) ohne Zusatzwerte, die der Partner vor Legen seiner elften Karte nicht erkennen kann. Beispiele:

Blatt 1: ♥10 ♥10 ♣D ♥B ♦B ♦K ♣10 ♣K ♠As ♠9 ♥9 ♥9

Anspiel von ♣D ohne Ansage und Nachspiel von ♠As. Schlechte Asse (s. As x x x oder ♥As x) sollten übrigens zunächst nicht nachgespielt werden, da der Partner bessere Asse auf der Hand halten kann.

Blatt 2: ♥10 ♥10 ♣D ♠D ♥D ♦K ♣K ♣K ♣9 ♥As ♥K ♥9

angespieltes ♠As wird gestochen (mit ♥D!) und ♠D gefolgt von ♦K nachgespielt, da ♥As ein schlechtes As darstellt. Hiermit zeigt der Spieler genau 6 Trumpf.

Blatt 3: ♥10 ♥10 ♣D ♥B ♦B ♦10 ♦9 ♣K ♣9 ♠As ♠10 ♥K

Anspiel von ♣D und Nachspiel von ♠As ohne RE (7 schlechte Trumpf).

3) Anspiel von ♣D/♠D zum ersten oder zweiten Stich mit Ansage zum letzten Zeitpunkt.

Bedeutung: Der Spieler besitzt ein Blatt mit Doppel-♥10 und im Gegensatz zu 2) noch Zusatzwerte, die der Partner vor Legen seiner elften Karte nicht erkennen kann. Zusatzwerte sind die gleichen wie bei der ♥10-Anspiel-Konvention, wobei hier allerdings schon 7 gute Trumpf mit Singleton in einer schwarzen Farbe oder 8 schlechte Trumpf für die Ansage ausreichen. Beispiele:

Blatt 1: ♥10 ♥10 ♣D ♦D ♦B ♦B ♣As ♠As ♠As ♠9 ♥As ♥9

Zusatzwerte sind ♠-Doppelas, ♥As und Stechen des zweiten ♣-Laufes.

Blatt 2: ♥10 ♥10 ♣D ♠D ♥D ♦K ♣K ♣K ♣9 ♥As ♥K ♥9

Zusatzwert ist bei eigenen ♠D-Anspiel das Stechen einer schwarzen Farbe.

Blatt 3: ♥10 ♥10 ♣D ♠B ♠B ♦B ♦B ♦K ♦9 ♣10 ♠K ♥9

Zusatzwert ist die Trumpflänge.

Das Kapitel Erstansage hat gezeigt, wie das **Essener System** durch Wahl und Kombination seiner Hilfsmittel eine Vielzahl von Blättern differenziert. Die Unterteilung erfolgt hinsichtlich Trumpfstärke (und Struktur), Trumpflänge und Fehlstruktur (meist bei Anfragen). Dies sind die Informationen, die der Partner für eine Abschätzung des Spielzieles benötigt. Die freiwillige Informationsübermittlung hat nur wenige Nachteile, da i.d.R. nur positive Eigenschaften gezeigt werden. Das Kapitel Optimieren (Ausreizen) des Spiels zeigt nun wie diese Informationen ausgenutzt werden können.

2.2 Optimierung (Ausreizen) des Spieles

2.2.1 Problematik der Optimierung

Das Ziel der Optimierung ist es herauszufinden, welche Ansage im Spiel gerade noch mit der notwendigen Sicherheit (keine 90 ≥ 88,89%; keine 60 ≥ 91,67%; keine 30 ≥ 93,33%; Schwarz ≥ 94,74% vergleiche Tab. 1 Seite 5) erfüllt werden kann. Der erste und wichtigste Schritt ist die systemgerechte Behandlung der Erstansage (Ansagezeitpunkte, Anfragen, [Anspiel-]Konventionen). Auf dieser Basis erfolgt dann der weitere Informationsaustausch. Für das Treffen von weiteren Ansagen (insbesondere keine 60, keine 30, schwarz) muß möglichst rasch herausgefunden werden, wieviele Verlierer das gemeinsame Blatt besitzt. Wir unterscheiden zwischen Trumpf- und Fehlverlierer:

1) Trumpfverlierer:

Trumpfverlierer sind Stiche, die aufgrund von fehlenden hohen Karten oder/und mangels ausreichender Trumpflänge von der Gegenseite erzielt werden können. Wir unterscheiden zwei Kategorien:

1 Unkontrollierbare Verlierer:

Einstiche des Gegners in Trumpf ohne einen Einfluß auf die Parameter Zeitpunkt, Gegner und Wert. Beispiele sind ♥10 (bei KONTRA-Ansagen auch ♣D und ♠D) Unkontrollierbare Verlierer können bei tiefen Ansagen (≤ 60) sehr gefährlich sein, da der Gegner für einen kurzen Augenblick die Initiative besitzt. Er kann vielleicht durch ein unangenehmes Anspiel weitere Stiche der eigenen Partei entwickeln. Für eine keine 60-Ansage sollte die Gegenpartei maximal über einen, bei keine 30-Ansagen oder Schwarz-Ansagen i.d.R. über keinen unkontrollierbaren Einstich verfügen.

2 Kontrollierbare Verlierer:

Einstiche der Gegner in Trumpf mit Einfluß auf zwei der angegebenen Parameter. Klassische Beispiele sind das frühzeitige Herausdrücken eines wertlosen Trumpfstiches an einen ungefählichen Gegner oder die Abgabe eines Trumpfstiches zu einem Zeitpunkt, an dem sein Partner über keinen Trumpf mehr verfügt.

Die Anzahl der Verlierer richtet sich nach der Qualität der Trumpfkontrolle in Verbindung mit der Trumpflänge der eigenen Partei. Die Tabelle 3 zeigt die Wahrscheinlichkeit der Trumpfverteilungen der Gegenpartei, die 7 - 12 aller im Spiel befindlichen Trumpf hält, in Abhängigkeit von der Trumpflänge der eigenen Partei. Die Tabelle gilt zu Spielbeginn.

Tab. 3: Verteilung der gegnerischen Trümpfe zu Spielbeginn in Abhängigkeit der Trumpflänge der eigenen Partei

12				11			
V	p(V)	Σ p(V)	100- Σ p(V)	V	p(V)	Σ p(V)	100- Σ p(V)
6-6	31,57		68,43	6-5	58,64		41,36
7-5	46,39	77,96	22,04	7-4	31,41	90,05	9,95
8-4	18,12	96,08	3,92	8-3	8,73	98,78	1,22
9-3	3,59	99,67	0,33	9-2	1,16	99,94	0,06
10-2	0,32	99,99	0,01	10-1	0,06	100,00	
11-1	0,01	100,00		11-0	0,00		
10				9			
V	p(V)	Σ p(V)	100- Σ p(V)	V	p(V)	Σ p(V)	100- Σ p(V)
5-5	31,98		68,02	5-4	59,97		40,03
6-4	46,64	78,64	21,36	6-3	31,09	91,06	8,96
7-3	17,77	96,39	3,61	7-2	8,00	99,06	0,94
8-2	3,33	99,72	0,28	8-1	0,91	99,97	0,03
9-1	0,27	99,99	0,01	9-0	0,03	100,00	
10-0	0,01	100,00					

8				7			
V	p(V)	Σ p(V)	100- Σ p(V)	V	p(V)	Σ p(V)	100- Σ p(V)
4-4	33,32		66,68	4-3	62,93		37,07
5-3	47,38	80,70	19,30	5-2	30,21	93,14	6,84
6-2	16,58	97,28	2,72	6-1	6,41	99,55	0,45
7-1	2,59	99,87	0,13	7-0	0,45	100,00	
8-0	0,13	100,00					

- p(V) = Wahrscheinlichkeit für diese Verteilung
- Σ p(V) = Summe der Einzelwahrscheinlichkeiten
- 100 - Σ p(V) = Wahrscheinlichkeit, daß ein Gegner mehr als die, bei den Verteilungen angegebene Höchstzahl an Trumpf besitzt.

Die Feststellung der Anzahl der Trumpfverlierer erfolgt über Mitteilung der Trumpfhöhe und Länge. Es genügt, wenn die gesamte Information einem Spieler bekannt ist. Zur Übermittlung der Information und zum Ausschluß von unangenehmen Verteilungen der gegnerischen Trumpf sind i.d.R. einige Trumpfrunden notwendig.

2) Fehlverlierer:

Neben der Anzahl der Trumpfverlierer erfordert das sichere Ausreizen eines Spieles auch die Feststellung der Anzahl der Fehlverlierer. Fehlverlierer sind kleine Karten (< As) einer Farbe in beiden Händen. Sie werden eliminiert durch Verstecken und neutralisiert durch Anspielasse. Wie wichtig die Feststellung der Anzahl der gemeinsamen Fehlverlierer ist, zeigt die Tatsache, daß eine keine 60-Ansage mit zwei Verlierern in den schwarzen Farben sehr riskant und eine keine 30-Ansage mit einem Verlierer (10 oder K) in den schwarzen Farben fast unmöglich ist. Zur Feststellung der Anzahl ist i.d.R. das Anspiel von Fehlkarten notwendig. Nur so ist z.B. bei der folgenden Fehlkonstellation (kein Trumpfverlierer) ♣10 ♠As ♥K gegenüber ♣As ♣K ♠K eine Schwarz-Ansage möglich.

Die Gesamtproblematik der Optimierung wird anhand den Ausführungen zu den Verlierern deutlich. Die Ermittlung der Gesamtverliererzahl und ihres Augenwertes erfordert ohne die Verwendung von irgendwelchen Hilfsmitteln eine Menge Zeit, die aber wegen der festgelegten Ansagezeitpunkte nicht zur Verfügung steht. Außerdem erfordert diese Ermittlung Stiche verschiedener Kategorien (gemeint sind Trumpf- und Fehlstiche). Um nun eine sichere Optimierung zu gewährleisten, muß der Informationsaustausch zwischen den Partnern schnell und damit konzentriert verlaufen. Es muß also immer die Aktion gewählt werden, die ein Maximum an Information verspricht. Das **Essener System** stützt sich bei der Optimierung wiederum auf die bekannten Hilfsmittel der Informationsübermittlung. In Verbindung mit einer systemgerechten Behandlung der Erstansage und einem deutlichem Spiel (= Spiel der Karte mit dem maximalen Informationsgehalt) ist in den meisten Fällen ein sicheres Ausreizen des Spieles möglich.

2.2.2 Hilfsmittel

2.2.2.1 Folgeansagen und Ansagezeitpunkte

1) Beantwortung von 90-Anfragen:

Eine diesbezügliche (weitere) Ansage ist unfreiwillig, d. h. sie sagt zunächst nichts über die Blattstärke des Antwortenden aus. Sie stellt lediglich eine positive Antwort da. In seltenen Fällen kann auch eine vorzeitige Beantwortung erfolgen. Dies signalisiert zumeist zusätzliche Stärke (im Vergleich zum Minimum zur Beantwortung):

①

1.Stich: ♣As+RE(4) --- --- ---

Der Spieler 4 stellt mit Anspiel von ♣As eine einladene RE-Anfrage. In Abhängigkeit vom eigenen Blatt sollte der Spieler 1 sich wie folgt verhalten:

Blatt 1: ♣D ♥D ♦D ♠B ♥B ♦B ♦As ♦K ♣As ♣K ♥As ♥9

Sofortige Ansage von keine 90, da Zusatzwerte zu dem Minimum einer Antwort vorhanden sind: 8 Trumpf mit 3 Damen, Stechen von ♠ und ♥As. Diese sind seinem Partner an Position 4 nur schwerlich anders mitzuteilen.

Blatt 2: ♥10 ♣D ♦D ♠B ♦B ♦As ♣As ♣K ♠K ♠9 ♥As ♥9

Beantwortung der Anfrage, wenn Spieler 4 vor Legen der Karte die kurze Pause macht, da die Zusatzwerte ♥10 und ♥As zum einen etwas schwächer sind und zum anderen noch rechtzeitig vor der keine 60-Ansage durch Anspiel gezeigt werden können. Eine sofortige Ansage und Nachspiel von ♥10 hätte schon stark einladenen Charakter (vergleiche Kap. 2.2.3).

2) Warnung des Partners

Eine Warnung des (erstansagenden) Partners erfolgt, wenn dieser aufgrund seines Informationsstandes mit einem anderen Partner rechnet. Allerdings nur dann, wenn die Gewinnaussichten durch die (weitere) Ansage steigen. Die Ansage erfolgt häufig als Kommentar zu einer gespielten Karte eines Gegners. Ein einfaches Beispiel:

①

1.Stich: ♥10 ♦As ♦9 ♦K

Mit dem folgenden Blatt sollte der Spieler an Position 4 als Kommentar zum ♦As RE ansagen: ♣D ♠D ♦D ♠B ♥B ♦B ♦K ♣10 ♣10 ♣K ♠As ♠9. Der Partner an Position 1 spielt nun anstatt des Anschießens in einer schwarzen Farbe (sofern er kein eigenes As besitzt) Trumpf. Die KONTRA-Partei muß dann um ans Spiel zu gelangen die ♥10 opfern, was die Gewinnaussichten der eigenen Partei erheblich steigen läßt.

3) Informationsübermittlung

Die weitere Ansage erfolgt hier auf freiwilliger Basis. Ihre Bedeutung hängt von folgenden Faktoren ab:

1) Partnerschaft geklärt ja oder nein.

Für die Klärung der Partnerschaft reicht es aus, daß eine hohe Wahrscheinlichkeit der Parteizugehörigkeit der einzelnen Spieler existiert. Ansagen/Legen von ♣D beider Spieler sind also nicht unbedingt erforderlich. Beispiele für wahrscheinliche Partnerschaftsklärungen:

①

1.Stich: ♦B+RE(1) ♠D ♦9 ♦K

Spieler an Position 2 ist sicherer Partner. Folgt ♠D an Position 3 so ist die Partnerschaft nur wahrscheinlich (siehe auch nächstes Beispiel).

②

1.Stich: ♦B+RE(1) ♥B ♥10 ♦As2.Stich: --- --- ♣As ---

Spieler an Position 2 ist Partner, wenn Spieler 3 keine weitere Ansage trifft. Bei Stechmöglichkeit von ♣As sollte Spieler 1 kurz warten, damit Spieler 3 keine 90 ansagen kann. Dieses Beispiel zeigt, daß bei einem RE mit Legen der ersten Karte der Partner bei Trumpfanspiel nicht verpflichtet ist ♣D zu legen (Ausnahme: angespielte ♦10 oder ♦As, bzw. Nachspiel einer wertvolleren Karte nach Stechen im ersten Stich

und starker Ansage). Bei normalen Erstansagen (Trumpfanspiel zum zweiten Stich mit RE) klären beide Situationen nur wahrscheinlich die Partnerschaft. Die ♥10 des Partners plus einem weiteren As muß nicht unbedingt für eine weitere Ansage ausreichen.

③

1.Stich: ♠As+RE(1) ♣K ♠9 ♠K

Ein Abwurf einer Fehlkarte auf ein angespieltes As des erstansagenden Spielers klärt nahezu immer die Partnerschaft (Ausnahme: Abwurf auf ♥As bei normaler Erstansage kann auch durch einen starken Gegner erfolgen). Genauso bedeutet ein Abstechen des erstansagenden Spielers nahezu immer die Zugehörigkeit zur gegnerischen Partei (Ausnahme: Abstechen von ♥As an Position 3, um ein oder beide schwarzen Asse zu bringen [bei starker Erstansage ist der Spieler verpflichtet noch keine 90 anzusagen] oder Abstechen des zweiten Asses nur bei normalen Erstansagen, um Verwirrung mit extrem schwachem Blatt zu stiften).

④

1.Stich: ♠As RE(2)W ♦As --- ---

Ein Unterlassen einer Beantwortung einer forcierenden Anfrage, sei es auf eine Erstansage oder für eine Gegenansage (siehe Kap. 2.3) klärt ebenfalls die Parteizugehörigkeit des fragten Spielers.

2) Ansagezeitpunkt.

Jede Ansage, die vor dem letztmöglichen Zeitpunkt getroffen wird, beinhaltet Zusatzinformationen. Es existieren im wesentlichen zwei Ansagezeitpunkte:

2.1) bei Legen einer Karte.

Dies dient bei einer vorzeitigen Ansage entweder als Kommentar zu dieser Karte oder zu der Farbe (bei Fehlanspiel). Bei nicht geklärter Partnerschaft kann eine vorzeitige Ansage auch nur Stärke bedeuten (vergleiche Beispiel bei Anfragen). Die Stärke, welche für eine freiwillige vorzeitige Ansage benötigt wird, hängt entscheidend von der Stärke der Erstansage ab. Je stärker die Erstansage, desto weniger Zusatzwerte sind für eine weitere Ansage notwendig. Hierzu einige Beispiele:

①

1.Stich: ♦B+RE(1) ♥10 ♦10 ♦9

Mit dem folgenden Blatt sollte Spieler 4 als Kommentar zur gelegten ♥10 (sofort nach ♦10!) die keine 90-Ansage (zeigt eigene ♥10) treffen: ♥10 ♣D ♥D ♥B ♦B ♦As ♦9 ♣K ♠K ♠9 ♥As ♥As Die KONTRA-Partei wird maximal noch zwei weitere Stiche machen. Erfolgt die RE-Ansage allerdings erst zum zweiten Stich (nach Abspiel von ♠As) sollte auf die vorzeitige Ansage verzichtet werden, da das Blatt des erstansagenden Spielers nun schwächer einzuschätzen ist.

②

1.Stich: ♣As+RE(1) ♣K ♣9 ♣10

Mit dem folgenden Blatt sollte als Kommentar zur eigenen ♣10 sofort die keine 90-Ansage erfolgen (zeigt Singleton in der Farbe): ♣D ♠D ♦D ♣B ♦B ♦10 ♦9 ♣10 ♠As ♠9 ♥As ♥9 Der Spieler an Position 1 kann nun die Farbe nachspielen, damit Spieler 4 seine weiteren Asse spielen kann. Er kann auch ♥10 anspielen, welches dann als Frage nach der anderen ♥10 zu verstehen ist. Hierzu benötigt der Spieler 1

aufgrund der Sitzpositionen nicht unbedingt eine ♠D. In diesem Zusammenhang sollte erwähnt werden, daß ein Abwurf in einer anderen Farbe mit einer vorzeitigen weiteren Ansage immer ein Singleton in der abgeworfenen Farbe und gleichzeitig mindestens einen Verlierer in der dritten Farbe (vergleiche 1. Beispiel bei Punkt 2)) kennzeichnet. Bei einer schwächeren Erstansage (Spieler 1 kommt über angespieltes Trumpf mit ♥10 und RE ans Spiel und spielt dann ♣As) ist diese vorzeitige Ansage sehr riskant, da der Spieler 1 höchstwahrscheinlich auf seine eigenen Asse RE angesagt und ein KONTRA-Spieler Trumpf angespielt hat.

2.2) vor Anspiel eines Spielers.

Dies dient bei einer vorzeitigen Ansage zur Abbringung vom Normalanspiel, bei ungeklärter Partnerschaften gelegentlich zur Partnerschaftsklärung (Ansage vor Anspiel des rechten Nachbarn). Unter Normalanspiel sei das objektiv beste (oder auch wahrscheinlichste) Anspiel in der gegebenen Situation verstanden. Hierbei darf der Partner des ansagenden Spielers sein eigenes Blatt nur bedingt in die Bewertung mit einbeziehen, genauer: Er darf nur die seinem Partner bekannten Merkmale seines eigenen Blattes mit berücksichtigen. Ein komplexes Beispiel:

1

1.Stich: ♣As+RE(1) ♣K x ♣10

x sei eine beliebige Fehlkarte (ausgenommen eine Stehkarte, hier = As einer anderen Farbe).

Das Normalanspiel wären weitere Asse, oder bei Abwurf einer anderen Farbe (in Ermangelung weiterer Asse) die gleiche Farbe nochmal. Der Spieler an Position 3 will dieses Anspiel mit einer weiteren Ansage verhindern. Dies kann nur bedeuten, daß er keinen Fehlverlierer mehr besitzt. Dies bedeutet nicht, daß er keine Fehlkarte mehr in der Hand hält. Er kann noch Stehkarten (Doppelas, zweites As einer Farbe, eine Zehn [beide Asse gespielt]) oder Fehlkonstellationen, bei denen ein Abwurf aller Verlierer zu lange dauern würde (etwa ♥As x x) oder Karten in einer Farbe, die der Partner bereits gestochen hat, besitzen. Grundvoraussetzung für eine solche Ansage vor Anspiel des Partners ist allerdings eigene Trumpflänge (inkl. Trumpfüberlegenheit [Länge ≥ 15] der eigenen Partei). Der Partner mit dieser Ansage muß eventuell die letzten Stiche auf seinen Standkarten machen. Dazu muß er zu einem Zeitpunkt angespielt werden können, zu dem die gegnerische Partei keinen Trumpf mehr besitzt. Ebenso zeigt eine weitere Ansage vor Anspiel des Gegners die Erstrundenkontrolle (Doppelas oder Chicane) aller noch nicht gespielten Fehlfarben. An Position 2 klärt die vorzeitige Ansage die Partnerschaft. Dies hat nur Sinn, wenn ein Anspielen in den noch nicht gespielten wichtigen, d.h. schwarzen Fehlfarben möglich ist. Der Spieler muß so stark sein, daß die Gesamtstärke beider Blätter der Partnerschaft ausreicht, um das angesagte Ziel mit der notwendigen Sicherheit zu erreichen. Ein Beispielblatt: ♣D ♠D ♦D ♥B ♦B ♦As ♦K ♣10 ♠As ♠9 ♥K ♥9 Mit diesem Blatt sollte, nachdem das mit Re angespielte ♣As gelaufen ist, vor dem nächsten Anspiel von Spieler 1 keine 90 angesagt werden. Es wäre doch zu schade, wenn Spieler 1 jetzt mit Trumpf kommt. Mit einem schwächeren Blatt darf die keine 90-Ansage nur getroffen werden, wenn Spieler 1 vor seinem Anspiel wartet (= nachträgliche Anfrage).

2.2.2.2 Anfragen

1) Anfragen bei ungeklärter Partnerschaft

(siehe Kap. 2.1.2 und 2.2.2.1).

2) Anfragen bei (wahrscheinlich) geklärter Partnerschaft.

Die Idee einer solchen Anfrage ist es eine spezielle Information vom Partner zu bekommen. Dies können sein:

- Besitzt du eine bestimmte Karte (i.d.R. höchster Trumpf oder gleicher wie angespielter)?
- Stichst du diese Fehlkarte?
- Soll ich Trumpf oder Fehl spielen?

Der fragende Spieler garantiert bei positiver Antwort (= weitere Ansage) für die notwendige Sicherheit für diese Ansage. Die Anfragen werden gestellt, indem vor dem eigenen Anspiel oder Legen der eigenen Karte (häufig bei Fehlanspielen der Gegner, wo der eigene Partner im Stich hinter einem selbst sitzt) gewartet wird. Das Warten simuliert ein Nachdenken, ob eine weitere Ansage möglich ist. Hieraus folgt, daß der Partner, wenn er offensichtlich den Knackpunkt der Überlegungen seines Partners abdeckt, logischerweise eine weitere Ansage treffen kann. Die Art der Frage wird dann aus der zuvor gelegten Karte (häufig bei hohem Trumpf und Warten vor dem Anspiel) oder durch die dann gelegte Karte, immer im Gesamtzusammenhang mit dem Spiel gesehen, deutlich. Hieraus folgt, daß der Partner nicht unbedingt sofort auf das Warten hin antworten kann. Viele Beispiele an dieser Stelle erscheinen nicht sinnvoll, da häufig einige Stiche (also ein hoher Informationsgehalt) zur Interpretation einer solchen Anfrage notwendig sind. Daher an dieser Stelle nur zwei Beispiele (weitere folgen bei der Diskussion der Partiebeispiele Kap. 2.2.4):

①

- 1.Stich: $\heartsuit 10 + RE(1) + 90(3)$ $\diamondsuit 9$ $\diamondsuit K$ $\diamondsuit B$
 2.Stich: $\diamondsuit As$ $\diamondsuit B$ $\heartsuit D$ $\heartsuit B$
 3.Stich: $\spadesuit 10$ $\spadesuit K$ $\spadesuit As$ $\spadesuit 9$
 4.Stich: --- --- $W???$ ---

Nun wartet der Spieler vor seinem nächsten Anspiel. Warum sollte er dies tun? Er hat normal klare Anspiele: Ein weiteres As oder Trumpf, wenn kein As vorhanden ist. Das Warten kann nur bedeuten, daß der Spieler wissen will, welches Anspiel besser ist. Daraus folgt: Er besitzt ein weiteres, zumeist schlechtes As und ein Blatt, daß bei Trumpfanspiel stark genug ist für eine keine 60-Ansage, z.B.: $\heartsuit 10$ $\clubsuit D$ $\spadesuit D$ $\heartsuit D$ $\clubsuit B$ $\spadesuit B$ $\heartsuit B$ $\diamondsuit K$ $\clubsuit K$ $\spadesuit As$ $\heartsuit As$ $\heartsuit 9$ Der Spieler an Position 1 sollte ohne weiteren Fehlverlierer sofort keine 60 ansagen, alternativ, wenn er sieht, daß das angespielte zweite As laufen wird.

②

- 1.Stich: $\spadesuit As + RE(1)$ $\diamondsuit 10$ $\spadesuit 10$ $\spadesuit 9$
 2.Stich: --- $\clubsuit As$ $\clubsuit 10$ $W???$

Spieler 4 wartet. Eigentlich hat er hierzu eigentlich keine Veranlassung (Er ist aufgrund der gefallenen Fehlkarten sehr wahrscheinlich Partner von Spieler 1). Das Warten muß also eine Anfrage an Spieler 1 sein. Er fragt ihn, ob er das angespielte $\clubsuit As$ stechen kann. Der Vorteil dieser Anfrage wird bei den potentiellen Blättern von Spieler 4 deutlich:

Blatt 1: $\heartsuit 10$ $\clubsuit D$ $\heartsuit D$ $\diamondsuit D$ $\heartsuit B$ $\diamondsuit B$ $\spadesuit As$ $\spadesuit 9$ $\heartsuit As$ $\heartsuit As$ $\heartsuit K$ $\heartsuit 9$ (Abwurf von $\spadesuit As$ plus Dokochance)

Blatt 2: $\heartsuit 10$ $\clubsuit D$ $\heartsuit D$ $\diamondsuit D$ $\heartsuit B$ $\diamondsuit B$ $\diamondsuit As$ $\diamondsuit K$ $\spadesuit 9$ $\clubsuit As$ $\clubsuit 10$ $\clubsuit 9$ (Dokochance).
 Voraussetzung für diese Anfrage ist, daß keine \spadesuit -Verlierer mehr vorhanden sind. Es ist

sonst durchaus denkbar, daß die Gegenpartei nochmals mit Trumpf ans Spiel kommt und eine zweite Runde ♠ spielt, was eventuell schon für 90 Augen reichen kann. Der Spieler an Position 1 könnte auch mit folgendem Blatt ein RE mit Legen der eigenen ersten Karte angesagt haben: ♣D ♠D ♠D ♦D ♣B ♠B ♥B ♦B ♦As ♦9 ♠As ♠10.

Die aufgeführten Hilfsmittel zeigen, welche Möglichkeiten das **Essener System** zur Informationsübermittlung vorsehen. Das Ziel ist immer die Feststellung der Anzahl der gemeinsamen Verlierer. An dem letzten Beispiel ist schon deutlich geworden, daß die exakte Interpretation der jeweils gewählten oder nicht gewählten Aktion im Spiel sehr stark durch die gegebene Spielsituation und dem gemeinsamen Informationsstand beider Spieler der Partei zum Zeitpunkt des Einsatzes des Hilfsmittels beeinflusst wird. Die Deutung erfolgt zunächst auf dieser Basis, wobei allerdings der Informationsgehalt der jeweiligen Aktion durch das unmittelbar folgende Spiel erweitert bzw. verändert werden kann.

2.2.3 Regeln für den Informationsaustausch

In den bisherigen Kapiteln zur Optimierung (Ausreizen) des Spieles wurden vielfach Beispiele angeführt, in denen die Prinzipien und Regeln für den weiterführenden Informationsaustausch (nach der Erstansage bzw. Anfrage oder Konvention) angeklungen sind. Wir wollen sie an dieser Stelle noch mal zusammenfassen:

Die Initiative liegt beim Ausreizen eines Spieles zunächst immer bei dem Spieler, über dessen Blatt sein Partner weniger Informationen besitzt (zumeist beim schwächeren Spieler).

Dieser Spieler hat in Abhängigkeit von dem Informationsstand des Spieles in Verbindung mit seinem eigenen Blatt die Möglichkeit

➤ *zu passen,*

d.h. keine freiwillige Handlung zu unternehmen. Er besitzt dann ein Blatt, mit dem keine genügenden Erfolgsaussichten bei einer weiteren Ansage bestehen.

➤ *den Partner einzuladen,*

d.h. er zeigt seinem Partner positive Werte (z.B.: ♥10 ♠D), die für eine weitere Ansage ausreichen könnten oder er stellt eine Anfrage bei geklärter Partnerschaft.

➤ *selbst eine weitere Ansage freiwillig zu treffen.*

Er zeigt damit mindestens Zusatzwerte (bei Ansage zum letztmöglichen Zeitpunkt), die der Partner bis zu seinem Ansagezeitpunkt nicht erkennen kann. Der Spieler besitzt häufig die Alternative zwischen einer eigenen Ansage und einer Einladung ohne Ansage. Die Entscheidung hängt von den Konsequenzen auf den Spielverlauf ab. Beispielsweise kann die Einladung durch das Vorspielen einer ♥10 oder ♠D bei günstiger Sitzposition einen Trumpfschnitt kosten, so daß es besser ist selbst eine eigene weitere Ansage zu treffen. Eine vorzeitige freiwillige Ansage zeigt unabhängig von ihrem Informationsgehalt (außer bei reiner Partnerschaftsklärung) zumindest einige Zusatzwerte und hat damit (stark) einladenden Charakter. Die Art der Zusatzwerte hängt von der zu treffenden Ansage und von der spezifischen Spielsituation ab.

➤ *den Partner zu forcieren.*

Dies erfolgt durch eine vorzeitige Ansage zum Zeichen besonderer Stärke oder mit stark positiven Informationen, sehr häufig in Verbindung mit einer Anfrage.

Ein Forcieren (etwa durch Vorspiel einer ♥10) ist nur möglich, wenn der betreffende Spieler schon Stärke gezeigt hat. Im Laufe des Spieles kann die Initiative mehrfach wechseln.

Dies ist i.d.R. dann der Fall, wenn die Stärke der Blätter beider Partner annähernd gleich groß ist. Hier ist dann eine hohe Sensibilität erforderlich, welche Aktionen jetzt forcierend oder nur einladend sind. Für diesen Fall ist die obige Regel besonders wichtig.

Ansagen bei gleichem Informationsstand beider Spieler werden immer von dem im Stich weiter hinten sitzenden Spieler vorgenommen.

Vielfach ist der Informationsaustausch zwischen den Partnern so schnell und intensiv, daß jeder der Partner eine weiterführende Ansage mit der notwendigen Sicherheit treffen könnte, auch ohne weitere Zusatzwerte zu besitzen. Sie darf allerdings nur von dem im Stich weiter hinten sitzenden Spieler vorgenommen werden, da das Treffen der Ansage von dem ersten Spieler als vorzeitige Ansage interpretiert wird. Eine vorzeitige Ansage verspricht aber bei geklärter Partnerschaft immer Zusatzwerte. Ein Abweichen von dieser Regel kann dazu führen, daß der Partner aufgrund der versprochenen Zusatzwerte eine weitere Ansage trifft, die nicht erfüllt werden kann.

Wie das Zusammenspiel aller Komponenten (systemgerechte Erstansage, Einsatzes des richtigen Hilfsmittels zum richtigen Zeitpunkt, deutliches Spiel der Karte) und der Regeln für den fortgeschrittenen Informationsaustausch zu einer sicheren Ausreizung des Spieles führt, werden wir an einer großen Anzahl von eigenen praktischen Partiebeispielen im folgenden Abschnitt zu demonstrieren.

2.2.4 Beispiele

Die Beispiele zeigen jeweils die Blätter aller 4 Spieler und einen simulierten Spielverlauf. Hinzu kommt eine ausführliche Erklärung der jeweils zum Einsatz kommenden Hilfsmittel in Abhängigkeit von der Spielsituation. Es wird der Informationsstand beider Spieler dargelegt und die Interpretation des angewendeten Hilfsmittels begründet. Es sind nur Beispiele ausgesucht, in welchen die RE-Partei dominiert, da hier die Möglichkeiten der Informationsübermittlung und die Wahrscheinlichkeit von tiefen Ansagen wesentlich größer sind. Bei der Kommentierung der Beispiele liegt das Hauptaugenmerk auf den Aktionen der stärkeren Partei (= RE-Partei). Es soll ein Feeling für das richtige Verwenden der einzelnen Komponenten des **Essener Systems** erzeugt werden. Zudem soll gezeigt werden, wie das deutliche Spielen (Legen der Karte mit maximalen Informationsgehalt bzw. Anwendung der Aktion mit dem wichtigsten Informationsgehalt) ebenfalls zur Optimierung des Spielergebnisses beiträgt. Die Aktionen der Gegenpartei werden daher nur in wenigen Fällen erläutert.

①

♥D ♦D ♦9 ♦9
 ♣K
 ♠As ♠K ♠K ♠9 ♠9
 ♥As ♥K

	1	
4		2
	3	

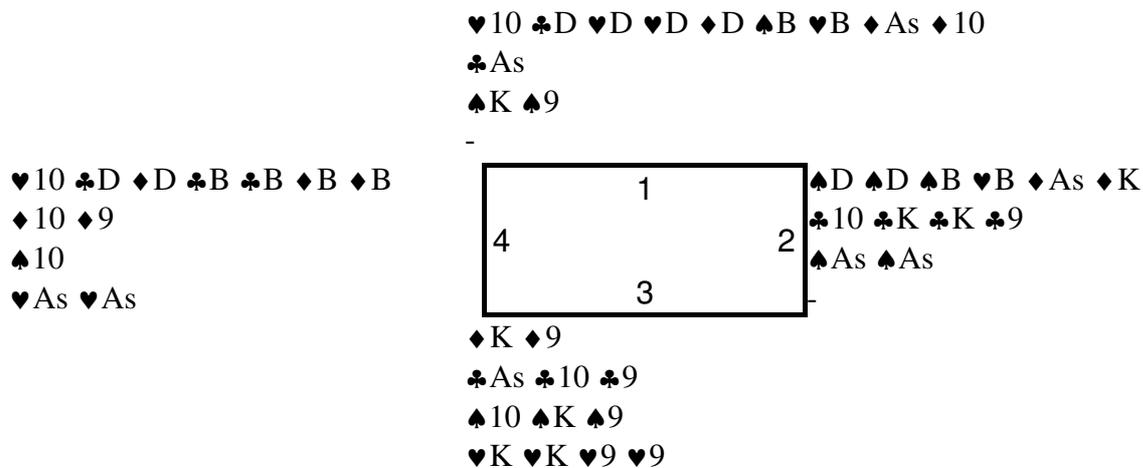
♥10 ♣D ♠D ♦D ♣B ♠B ♥B ♦B ♦As ♦K
 -
 -
 ♥As ♥9
 ♣B ♥B ♦B ♦As ♦10 ♦K
 ♣As ♣10 ♣9 ♣9
 ♠10 ♠10
 ♥10 ♣D ♠D ♥D ♠B ♦10
 ♣As ♣10 ♣K
 ♠As
 ♥K ♥9

1. Stich: ♥10+RE(1)+90(3) ♦K ♦10 ♦9
 Spieler 1 spielt konventionell forciert ♥10 mit RE an, worauf Spieler 3 im Besitz der anderen ♥10 konventionell sofort mit keine 90 antwortet.
2. Stich: ♦As ♦B ♥D! ♦9
 Die gelegte ♥D ist die genaueste Karte. Sie zeigt den Besitz von ♠D an.
3. Stich: ♥9 ♠10 ♠As ♠9
 Das Schwarz-Spiel vor Augen wirft Spieler 1 selbstverständlich ♥9 ab.

4.Stich: 60(1)♦K ♦10 ♠D ♦D
 Spieler 3 versteht die frühzeitige Ansage seines Partners und spielt Trumpf. Da er allerdings nur noch einen kleinen Trumpf zum Aussteigen besitzt, zieht er seine Trumpf von oben ab.

5.Stich: 0(1) ♦B ♥B ♣D ♥D
 Die Schwarz-Ansage hat selbst vor dem Anspiel von Spieler 3 eine Sicherheit von 100%. Die Gegenpartei besitzt lediglich noch 26 - 10 eigene Trumpf - 6 Trumpf beim Partner - 6 gelegte Trumpf der KONTRA-Partei = 4 Trumpf und die RE-Partei verfügt noch über ♥10 ♣D ♣D ♠D. Ohne die Hilfsmittel des **Essener Systems** wäre in diesem Spiel die Schwarz-Ansage vor dem Anspiel zum fünften Stich mit Sicherheit nicht möglich.

②



1.Stich: ♣As+RE(1) ♣K ♣9 ♠10
 Spieler 1 besitzt ein starkes RE (3,5 Verliererblatt: ♥10, ♠9 = ganze Verlierer; Doppel-♠D, ♠K, ♣As = halbe Verlierer)

2.Stich: 90(4)W(1)60(4)♦D ♦K ♦9 ♦10
 Spieler 1 registriert zunächst, daß Spieler 4 keinen Fehlverlierer und Trumpflänge besitzt. Die eigene Partei besitzt nun Minimum 17 Trumpf (9 eigene + mindestens 8 des Partners). Dies reicht Spieler 1 aus seinen Partner durch das Warten nach einer ♥10 zu fragen (verneint gleichzeitig eine ♠D). Die Wartesituation ist eindeutig, da Spieler 4 zum Trumpfausspiel aufgefordert hat. Er hat also keinen Grund zu überlegen. Hieraus folgert Spieler 4, daß Spieler 1 eine Information haben will. Aufgrund des Spielplanes ist die Anfrage verständlich: Spieler 1 beabsichtigt in der günstigen Sitzposition gegen fehlende ♠D(n) zu schneiden. Hierzu benötigt er 2 höhere Trumpf bzw. ♣D + ♠D beim Partner. Spieler 4 wird nun mit der ♥10 sofort keine 60 ansagen und mit einer ♠D zum letztmöglichen Zeitpunkt.

3.Stich: ♥D ♠D ♦K ♥10
 Spieler 4 legt besser ♥10, damit eine eventuelle Unsicherheit von Spieler 1 hinsichtlich dem Verständnis seiner Anfrage ausgeräumt wird.

4.Stich: ♥10 ♥B ♥9 ♦B

5.Stich: ♥D ♦As ♥9 ♦B+30(4)+0(4)
 Die Ansagen sind völlig risikolos, da die Gegenpartei maximal noch 26 - 9 eigene Trumpf - 8 Trumpf beim Partner - 6 gelegte Trumpf der KONTRA-Partei = 3 Trumpf mit maximal ♠D besitzt. Hieraus folgt, daß die KONTRA-Partei keinen Stich machen kann, da die eigene Partei noch ♣D ♣D ♦D besitzt und die ♠D mit Sicherheit

herausgeschnitten werden kann. Die RE-Partei erhält das Maximum von 13 Punkten (inkl. Charly).

③

<p>♥10 ♥10 ♣D ♥B ♦B ♦10 ♣10 ♠As ♠K ♥As ♥K ♥9</p>	<table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 20px; height: 20px;"></td> <td style="width: 20px; height: 20px; text-align: center;">1</td> <td style="width: 20px; height: 20px;"></td> </tr> <tr> <td style="width: 20px; height: 20px; text-align: center;">4</td> <td style="width: 20px; height: 20px;"></td> <td style="width: 20px; height: 20px; text-align: center;">2</td> </tr> <tr> <td style="width: 20px; height: 20px;"></td> <td style="width: 20px; height: 20px; text-align: center;">3</td> <td style="width: 20px; height: 20px;"></td> </tr> </table>		1		4		2		3		<p>♣D ♠D ♠D ♦D ♣B ♥B ♦As ♦K ♦K ♣As ♣As - ♥K ♥D ♠B ♦As ♦9 ♣K ♣9 ♣9 ♠10 ♠10 ♠K ♥As ♥9 ♥D ♦D ♣B ♠B ♦B ♦10 ♦9 ♣10 ♣K ♠As ♠9 ♠9 -</p>
	1										
4		2									
	3										

- 1.Stich: ♦K+RE(1) ♦As+90(4) ♦D ♣D
 Spieler 1 besitzt auch ohne ♥10 eine starke RE-Ansage (3 Verliererblatt mit ♣D Doppel-♠D an der Spitze). Nach dem gelegten ♦As sagt Spieler 4 sofort keine 90 an. Dies kann nur bedeuten, daß er sicher den Stich macht. Er besitzt also Doppel-♥10, da für eine starke RE-Ansage eine ♥10 nicht zwingend vorhanden sein muß (im Gegensatz zu einer starken KONTRA-Ansage). Der Ansagezeitpunkt läßt auf ein Blatt mit Zusatzwerten schließen: Mit einem ebenfalls starken Blatt hätte er auf den angespielten Trumpf keine 90 angesagt. In diesem Fall verzichtet er auf die Möglichkeit, daß Spieler 2 ein ♦As einstellt. Dies kann nur bedeuten, daß er damit rechnet die ♦Asse der Gegenpartei in jedem Fall zu fangen. Hierzu ist eine Trumpfkürze der Gegenpartei ergo eigene Trumpflänge erforderlich. Übrigens: Legt Spieler 2 kein ♦As, so folgt die Ansage von Spieler 4 zum gleichen Zeitpunkt.
- 2.Stich: ♥K ♠K ♠9 ♠As
 Spieler 4 spielt ♠As, da die Trumpfüberlegenheit sichergestellt sein dürfte. Für weitere Ansagen ist nun eine Klärung der Fehlverliererzahl von größtem Interesse.
- 3.Stich: ♣D! ♦9 ♦9 60(1)♦10
 Spieler 1 kann nun ohne Gefahr die keine 60-Ansage vor dem Anspiel von Spieler 4 treffen: Der Partner besitzt Doppel-♥10 mit einer mittlerer Trumpfanzahl (6-7, selten 5, daraus folgt eine mindestens 14-12 Trumpfüberlegenheit), da die Ansage keine 90 freiwillig erfolgte (Mit ♥10 ♥10 ♣D x hätte er keine Ansage getroffen und zunächst ♣D gelegt und dann beide ♥10nen abgezogen, um nach Abspiel eventuell vorhandener Asse, mit Trumpf auszustiegen). Die Ansage signalisiert keinen Fehlverlierer und verlangt einen Wechsel auf Trumpf, da nun die Trumpfverliererzahl festgestellt werden soll. Er legt ♣D. Dies signalisiert zwingend Doppel-♠D, da eine so frühzeitige Ansage gegen Doppel-♠D unsinnig ist!
- 4.Stich: ♦As ♥D ♦B ♥10
- 5.Stich: ♠D+30(1) ♠B ♦10 ♦B
 Die 30-Ansage ist zu diesem Zeitpunkt unverlierbar!: Spieler 1 weiß, daß die Gegenpartei zu diesem Zeitpunkt über maximal 5 Trumpf verfügt mit ♥D ♣B an der Spitze. Diese Information erhält er durch die bisher gelegten Karten und den angespielten kleinen Trumpf von Spieler 4. Er zeigt damit noch mindestens ♥10 x an, da er sonst durch Ziehen der ♥10 und Nachspiel von seinem letzten Trumpf

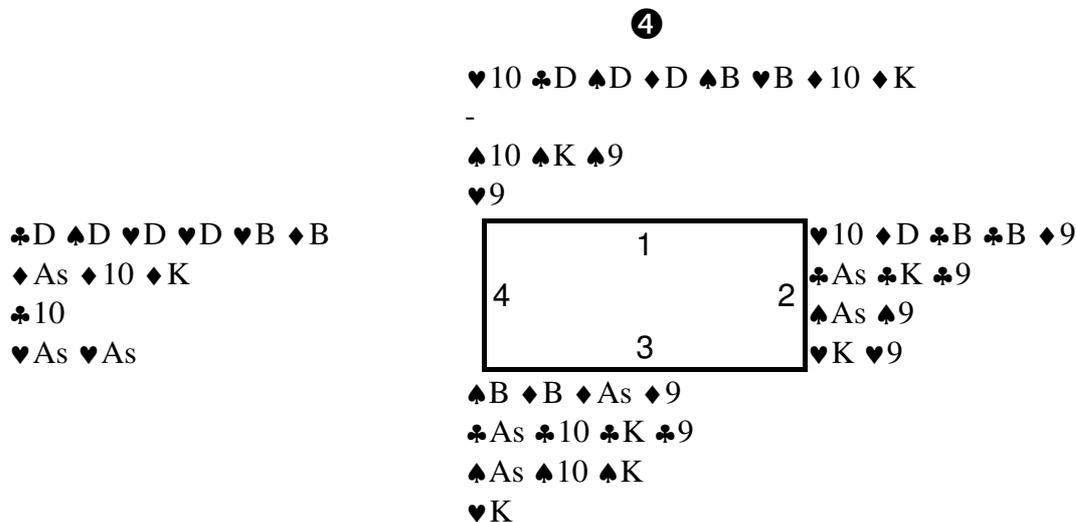
ausgestiegen wäre. Hieraus folgt: 26 - 9 eigene Trumpf - 6 Trumpf vom Partner - 6 gelegte Trumpf der Gegenpartei = 5 gegnerische Trumpf. Diese können gegen 3 Standkarten und der Stellung $\spadesuit D \clubsuit B$ gegen $\heartsuit D \clubsuit B$ maximal einen Stich erzielen.

6.Stich: $W \spadesuit K!! \clubsuit 9 \spadesuit B \heartsuit 10$

Das Warten von Spieler 1 vor dem Anspiel ist an dieser Stelle ein simuliertes Überlegen an der Schwarz-Ansage. Die echte Überlegung, unter welchen Verteilungen die Gegenpartei angesagt Schwarz gespielt werden kann, hat Spieler 1 schon bei der Überlegung der 30-Ansage durchgeführt, da er an dieser Stelle wirklich überlegen konnte, ohne daß der Partner hieraus irgendwelche Schlußfolgerungen ziehen mußte!! Er spielt dann klein Trumpf, da er aus eigener Verantwortung mit seinem Wissenstand die Ansage nicht vertretbar ist. Spieler 4 registriert das Überlegen seines Partners und sollte demzufolge mit Legen der eigenen Karte nun Schwarz ansagen, wenn in dem Stich beide Gegner Trumpf bedienen oder wenn er selbst einen Trumpf mehr als das dem Spieler 1 bekannte Minimum besitzt! Der Schnitt mit $\clubsuit B$ gegen $\heartsuit D$ ist an dieser Stelle nicht gut: Er kostet sicher einen Sonderpunkt, während er nicht immer zum Schwarz-Spiel führt. Der clevere Spieler mit $\heartsuit D \clubsuit B \spadesuit B$ duckt selbstverständlich $\clubsuit B$ ab, damit die Trumpf blockieren. Bleibt Spieler 4 nun auch klein, kann er später keinen Trumpf mehr zurückspielen. Spielt er dann $\heartsuit 9$, so kann Spieler 4 nun stechen. Besäße er zu diesem Zeitpunkt noch $\spadesuit 10$ und Spieler 1 Doppel- $\heartsuit As$, so könnte dies theoretisch sogar das Spiel kosten.

7.Stich: $\spadesuit D \clubsuit 9 \clubsuit B \heartsuit B$

Die RE-Partei gewinnt 11 Punkte, da nur noch ein Stich an die $\heartsuit D$ verloren geht. Dies ist das Maximum. Die Sicherheit hierfür beträgt 100%!



1.Stich: $\heartsuit 10 \spadesuit 9 \spadesuit 9 \spadesuit As$

2.Stich: $\heartsuit B + RE(1) \heartsuit 10 \spadesuit As \spadesuit B + 90(4)$

Spieler 1 sagt mit den Zusatzwerten \clubsuit -Stechen und 8 Trumpf selbstverständlich noch RE. Die vorzeitige keine 90-Ansage von Spieler 4 ist ein Stärkesignal. Spieler 4 zeigt damit, daß diese Ansage unabhängig von der Art der Zusatzwerte von Spieler 1 ungefährdet ist. Dies kann er nur, wenn er mit maximal 2 Verlierer in der eigenen Partnerschaft rechnet. Hierunter ist in dieser Situation zwingend ein Fehlverlierer, da er ohne Fehlverlierer die Ansage erst vor Anspiel von Spieler 2 zum nächsten Stich getroffen hätte. Er trifft diese Ansage, da er hofft mit den richtigen Zusatzwerten des Partners (\clubsuit -Stechen oder Doppelas) die Gegenpartei angesagt unter 30 zu spielen.

3.Stich: ♠10 ♠As ♠10 W!♦10

Das Warten von Spieler 4 ist eine Anfrage an den Partner ob er diesen Stich macht. Es folgt keine Antwort (= 60-Ansage). Nun sticht Spieler 4 ab. Hiermit zeigt er nun zwingend ein Singleton in einer der anderen Farbe an, da er eine unnötige Anfrage an den Partner gestellt hat. Spieler 4 muß also im Falle einer positiven Antwort (= 60-Ansage!) einen echten Abwurfvorteil besitzen. Diesen besitzt er nur bei einem Singleton.

4.Stich: ♠B+60(1) ♣9 ♣9 W♣10

Das Warten von Spieler 4 kann nun ein simuliertes Überlegen an einer weiteren Ansage darstellen oder die Anfrage an den Partner nach einem Doppelas sein! Die zweite Bedeutung ist verständlich, wenn man sich den Informationsstand beider Spieler zu diesem Zeitpunkt nochmals vor Augen führt: 1) Spieler 1 besitzt ein Blatt mit ♥10 ♣D ♠D + Zusatzwerte und kein Blatt mit forcierendem ♥10-Anspiel. 2) Spieler 4 rechnet mit maximal zwei weiteren Verlierer neben ♥10, davon mindestens einen in Fehl. 3) Spieler 4 besitzt ein Singleton und damit aufgrund der frühzeitigen Ansage wahrscheinlich nur über einen Fehlverlierer (auf zwei Verlierer in zwei Farben kann die KONTRA-Partei nach dem 25er Stich auf die ♥10 mit etwas Glück 90 bekommen). Diesen kann er nun mit einem Doppelas oder einer Chicane des Partners neutralisieren. Hieraus resultiert nun diese Anfrage: Bei einer Chicane muß er den Fehl anspielen, da er für die weitere Ansage sofort wissen muß, ob der Partner in der Farbe des Verlierers Chicane ist. Bei einem Doppelas muß er Trumpf spielen, damit er später auf das Doppelas den Verlierer sicher nach Hause bringt. Eine positive Antwort zeigt nun ein Doppelas, da hier der Fehl mit Sicherheit neutralisiert werden kann! Diese Anfrage ist nur verständlich durch die hervorragende Blattbeschreibung mit Hilfe der Hilfsmittel des **Essener Systems** von Spieler 4. Spieler 2 sticht nun ♣10 sicherheitshalber mit ♠B und sagt konsequenterweise keine 60 an.

5.Stich: ♦D!+30(4) ♣B ♦B ♦K ♦D

ist das beste Nachspiel von Spieler 1: 1) Er verneint den Besitz einer ♥D. 2) Er zeigt ♦D. 3) Er schneidet gegen eine fehlende ♥D. Hiermit ermöglicht er vielleicht Spieler 4 eine weitere Ansage. Der Rest des Spieles ist Formsache. Die RE-Partei erhält wiederum "ohne Schwierigkeit" die maximale Punktausbeute (10 Punkte).

5

<p>♥D ♦D ♣B ♣B ♦B ♦10 ♦10 ♦K ♦9 ♣10 ♠9 ♥As</p>	<table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="width: 30px; height: 30px;"></td><td style="width: 30px; text-align: center;">1</td><td style="width: 30px; height: 30px;"></td></tr> <tr><td style="width: 30px; text-align: center;">4</td><td style="width: 30px;"></td><td style="width: 30px; text-align: center;">2</td></tr> <tr><td style="width: 30px; height: 30px;"></td><td style="width: 30px; text-align: center;">3</td><td style="width: 30px; height: 30px;"></td></tr> </table>		1		4		2		3		<p>♥10 ♥10 ♣D ♠B ♥B ♦K ♣K ♠10 ♠10 ♠K ♥K ♥9 ♦D ♠B ♥B ♦As ♣9 ♣9 ♠As ♠K ♠9 ♥As ♥K ♥9</p>
	1										
4		2									
	3										
	<p>♣D ♠D ♠D ♥D ♦B ♦As ♦9 ♣As ♣As ♣10 ♣K ♠As</p>										

1.Stich: ♣D ♥B ♦As ♦9

Das Aufspiel von ♣D zeigt den Besitz von Doppel-♥10 an. Spieler 3 sollte trotz seines vermeintlich starken Blattes aus zwei Gründen nicht sofort RE ansagen: 1) Er besitzt zwar ein 0-Fehlverliererblatt, allerdings keine Trumpflänge. Sein Partner hat ♣D ohne

Ansage angespielt: Die Wahrscheinlichkeit, daß er dennoch über Trumpflänge verfügt, welche für ein Herausziehen der gegnerischen Trumpf in 7 Trumpfrunden nötig ist, ist gering. 2) Es ist für Spieler 3 daher sehr wichtig herauszufinden, ob Spieler 1 noch Zusatzwerte (etwa in Form von Trumpflänge) besitzt. Spieler 3 sagt also nicht sofort RE, um Spieler 1 zunächst eine Ansage zu ermöglichen. Die Gefahr, daß Spieler 1 ohne die Ansage ein schlechtes As (schwarzes As mit drei Beikarten oder ♥As mit einer Beikarte) spielt ist nicht gegeben, da er ja aufgrund seiner hohen Trumpf zunächst seinem Partner die Gelegenheit geben wird ein As zu spielen. Im Zweifelsfall kann Spieler 1 sogar vor seinem Anspiel kurz warten. Dies zeigt den Partner ein schlechtes Anspielas und überlässt ihm die Entscheidung, ob er es spielen oder nicht spielen soll (Eine Ansage bedeutet nun: Spiel dein As nicht).

2.Stich: ♦K ♠B ♥D+RE(3) ♦B

Spieler 1 hat keine nennenswerten Zusatzwerte signalisiert. Das RE in Verbindung mit dem Legen der ♥D zeigt nun Doppel-♠D an, da es völlig unsinnig wäre den Verlust der Initiative zu riskieren. Spieler 1 kann noch schlechte As(se) besitzen. Ein vorzeitiges RE beim Legen des ♦K sollte nur mit Trumpflänge (≥ 8) angesagt werden. Eventuell hat der Partner 7 schlechte Trumpf und es ist eine ausreichende Trumpfüberlegenheit vorhanden.

3.Stich: ♠10 ♠9 ♠As+90(3) ♠9

Die 90-Ansage ist gerechtfertigt, da das ♠As eine ausreichende Laufwahrscheinlichkeit besitzt und selbst im Falle des Abstechens noch genügend hohe Gewinnaussichten bestehen. Der Verlust droht nur, wenn Spieler 1 mehr als 2 ♣-Karten hält und ein Gegner nun immer noch mehr als 7 Trumpf.

4.Stich: ♣K ♣9 ♣10 ♣10

Die angespielte ♣10 beschreibt nun am besten das Blatt von Spieler 3. Er besitzt nun Doppel-♣As, da er ansonsten verhindern würde, daß sein Partner ein weiteres, wenn auch schlechtes, As spielen kann. Das Anspiel ist aus folgenden Gründen gut: 1) Spieler 3 kann aufgrund der gemeinsamen Trumpfanzahl (12-14, da Partner 5-7 Trumpf besitzt) nicht damit rechnen, daß alle Trumpf der Gegner in 7 Trumpfrunden herausfallen werden. Er riskiert vielmehr den Verlust der 90-Ansage, wenn er am Ende 4 oder vielleicht auch nur 3 Stiche herausgeben muß (Selbst bei 14 Trumpf besitzt ein Gegner mit einer Wahrscheinlichkeit von 22% mehr als 7 Trumpf, was eventuell erst beim fünften Trumpfstich auffällt). 2) Spieler 3 legt damit den Spielplan für die eigene Partei fest. Er zeigt Spieler 1, daß er auf seine Doppel-♥10 die ♣Asse unterbringen will. Spieler 3 will über ein Sicherheitsspiel auf jeden Fall die keine 90-Ansage erfüllen. Er tauscht damit die geringe Wahrscheinlichkeit eines keine 30- oder Schwarzspieles gegen die sichere Erfüllung der keine 90-Ansage ein. 3) Spieler 3 kann aufgrund des eigenen Blattes und der Information über das Partnerblatt eine weitere Ansage nicht verantworten, da er weiß, daß eine ausreichende Trumpflänge wahrscheinlich fehlt und da er nicht weiß, wie die genaue Verteilung der ♣ ist (er weiß allerdings, daß sein Partner mindestens einmal bedienen wird). Das Anspiel gibt seinem Partner allerdings noch eine geringe Chance für die keine 60-Ansage. Beispielsweise könnte er neben dem Singleton noch eine ♥D anstatt eines Buben besitzen, was für die weitere Ansage ausreichen sollte (8 Stiche mit den hohen Trumpf inkl. beider ♣Asse + 21 Augen für ♠As). Übrigens: Sätze Spieler 1 in diesem Stich an Position 4, so könnte Spieler 3 sogar noch die keine 60-Ansage von Spieler 1 forcieren, indem er vor dem Anspiel von ♣10 zunächst wartet (= simuliertes Überlegen an einer weiteren Ansage; es kann keine Anfrage bezüglich des gewünschten Nachspieles von Spieler 1 sein, da dieser lediglich ein schwaches Blatt gezeigt hat). Spieler 1 sagt dann

die keine 60 an, wenn die ♣10 nicht vom Gegner gestochen wird. Diese Anfrage ist gerechtfertigt, da die RE-Partei über maximal 3 Verlierer verfügt, von denen mindestens zwei kontrollierbar sind.

5.Stich: ♠10 ♣9 ♣K! ♥As!

Wiederum das genaueste Anspiel von Spieler 3: Er zeigt damit, daß er genau 4 ♣-Karten besitzt, da er weder das As sofort spielt (Spieler 1 könnte auf die Idee kommen abzuwerfen, da er nun ♣K und ♣9 beim Gegner vermutet; außerdem kann die fehlende ♣9 beim Spieler 1 sitzen) noch ♣9 spielt (verneint ♣K; mit ♣As ♣As ♣10 [♣K] ♣9 hätte er mit ♣9 die wertloseste Karte angespielt). Spieler 1 erhält die maximale Information über die ♣-Verteilung und den Gegnern wird kein ♣As geschenkt. Selbst wenn Spieler 1 noch die fehlende 9 besitzt, bestehen nun noch gute Aussichten die Gegenpartei unter 60 zu spielen. Spieler 4 entscheidet sich für die 50%-Chance, daß sein Partner die Farbe mitsticht. Das Vorstechen hat keinen Sinn, da der Stich wertlos ist und der eigenen Partei nicht über die 60 helfen wird. Auch das Stechen mit ♦10 ist nicht gut, da Spieler 3 mit Sicherheit neben den beiden ♣Assen keine weitere Fehlkarte mehr besitzen wird (sonst hätte er nicht die keine 90-Ansage verantworten können). Spieler 1 wirft nun ab, da er weiß, daß Spieler 2 die fehlende ♣9 besitzt.

6.Stich: ♥10 ♥9 ♣As ♦K

7.Stich: ♥9 ♥As ♠D ♣B

8.Stich: ♥10 ♥K ♣As ♣B

9.Stich: ♥B ♦D ♦9! ♦10

Offensichtlich besitzt Spieler 2 noch ♠As. Zusätzlich besitzt die KONTRA-Partei noch drei Karo-Volle (jeder mindestens einen). Wo der Fuchs sitzt ist unbekannt. Es fehlen noch zwei weitere rote Damen, von denen der Partner keine besitzen sollte. Die KONTRA-Partei wird daher wahrscheinlich noch zwei Stiche erhalten mit insgesamt mehr als 30 Augen (es fehlen ja noch 4 Volle und eine Gabelposition ist nur möglich, wenn Spieler 4 den nächsten Stich nimmt und die KONTRA-Partei keinen Buben mehr besitzt). Die beste Chance ist daher auf den Sitz des ♦As bei Spieler 2 zu spekulieren, welcher nun sicher gefangen ist, wenn Spieler 3 die ♦D und das nächste Anspiel von Spieler 2 duckt. Übrigens: Besitzt Spieler 4 das ♦As, so wird die KONTRA-Partei auf jeden Fall 30 Augen erhalten und das ♦As nach Hause bringen, wenn Spieler 3 ♠D legt, da Spieler 2 auf jeden Fall noch eine Dame oder Buben halten muß und selbstverständlich auf das nachgespielte kleine Trumpf von Spieler 3 ♦As legen wird. Also erscheint das Ducken von ♦D sinnvoller, da dies die höchste Wahrscheinlichkeit für die Erzielung eines weiteren Punktes sein dürfte.

10.Stich: ♠K ♠As ♦B ♦D

Die beiden restlichen Stiche erhält die RE-Partei. Das Beispiel hat gezeigt, daß das **Essener System** auch verhindert, daß eine Partei zuviel ansagt. Wir möchten nicht wissen, an wieviel Tischen bei einem offenen Turnier die RE-Partei die Trumpf von oben spielt und zuviel ansagt! Bei korrektem Spiel würde die KONTRA-Partei bei der gegebenen Kartenverteilung in diesem Fall exakt 90 Augen erhalten (Spieler 4 hält Doppel-♦10!).

2.3 Gegenansagen

2.3.1 Grundlagen

Eine Gegenansage erhöht den Spielwert analog einer Erstansage um zwei Punkte. Dies bedeutet allerdings nicht, daß eine Gegenansage nur sinnvoll erscheint, wenn die Gewinnaussichten der eigenen Partei > 50% (vergleiche Tab. 1) liegen. Selbst bei einer Erwiderung auf eine Erstansage ist dies nicht immer der Fall. Bei Gegenansagen auf weitere Ansagen reicht häufig eine Erhöhung der Gewinnwahrscheinlichkeit (siehe Tab. 1) aus. Grundsätzlich sollte der Spieler, der eine Gegenansage plant, bedenken, daß die Gegenansage einen entscheidenden Einfluß auf den weiteren Spielverlauf und somit Spielausgang haben kann. Er muß beurteilen, ob die Information für den eigenen Partner wichtiger als für die Gegenpartei ist. Gegenansagen sollten daher nur bei Besitz der Initiative oder mit stärkeren Blättern gemacht werden. Im ersteren Fall ist die Information für den Partner i.d.R. wichtiger und im zweiten Fall kompensiert die Stärke die Warnung, die die Gegenpartei erhält. Dies zeigt schon, daß das Treffen einer Gegenansage sehr stark situationsabhängig ist. Aus diesem Grund läßt sich auch keine notwendige Punktstärke für eine Gegenansage postulieren. Bei der Überlegung Gegenansage ja oder nein sollte sich der Spieler folgende Fragen beantworten:

- *Wie stark sind die Ansagen der Gegenpartei ?*
Antworten hierauf gibt das Kapitel Erstansage und Optimierung (Ausreizen) des Spiels. Es dürfte einleuchtend sein, daß gegen ein RE/KONTRA mit Legen der ersten Karte oder einer Anfrage das eigene Blatt für eine Gegenansage nur so vor Kraft strotzen muß. Hingegen darf das eigene Blatt bei normalen Ansagen ruhig etwas schwächer sein.
- *Welche Informationen sind mit den Ansagen der Gegenpartei verbunden?*
Siehe ebenfalls Anmerkungen Punkt 1. Ein simples Beispiel: Es macht schon etwas aus, ob der RE-Partner auf eine angespielte ♥10 sofort RE ansagt oder erst nachdem ein As nachgespielt wurde. Für den Fall, daß man selbst keine ♥10 besitzt, weiß man im zweiten Fall, daß sie mit hoher Wahrscheinlichkeit beim Partner sitzt.
- *Wie ist der bisherige Spielverlauf für die Gegenpartei zu bewerten?*
Der Spieler beurteilt hier, ob der Spielverlauf den Erwartungen der erstansagenden Partei jeweils bis zu der jeweiligen Ansage entspricht oder nicht. Die ausreichende Stärke des eigenen Blattes für eine Gegenansage muß natürlich bei einem positiven Spielverlauf der Gegenpartei wesentlich höher sein als bei einem negativen Spielverlauf. Hier einige Spielverläufe, die dieser Aspekt beleuchten:

①

1.Stich: ♠As ♠10 ♠9 ♠9
2.Stich: ♣As+RE(1) --- --- ---

Ein positiver Spielverlauf liegt nun vor, wenn das As läuft (je weniger Augen fallen, desto positiver für die RE-Partei, da dadurch die Wahrscheinlichkeit erhöht wird, daß der Partner des erstansagenden Spielers den zweiten Lauf stechen kann) oder wenn auf das As eine andere Farbe abgeworfen wird. Ein negativer Spielverlauf liegt vor, wenn das ♣As gestochen wird. Noch weitaus negativer ist der folgende Fall: Der Spieler muß im ersten Stich eine ♥10 opfern und das nachgespielte As wird gestochen. Bei weiteren Ansagen gelten die Überlegungen analog.

②

1.Stich: ♣As ♣K ♣K ♣10
2.Stich: ♥As+RE(1) ♦10 ♥9 ♥As
3.Stich: ♠K ♠As ♦As+90(3) ♠9

Dies ist natürlich zwar kein besonders positiver Spielverlauf, aber die Ansage keine 90 wurde in Kenntnis des abgestochenen ♥As getätigt.

Anders sähe der Fall aus, wenn ♣As läuft und ein zum dritten Stich nachgespieltes ♥As nach der keine 90-Ansage von Pos. 3 hinter ihm gestochen wird.

➤ *Wie ist die wahrscheinliche Kartenverteilung nach dem bisherigen Spielverlauf zu beurteilen?*

Der Spieler beurteilt hier, ob die Trumpf- und Fehlverteilung für die ansagende Partei unerwartet und negativ ist. Er hat dabei auf jede gelegte Karte und Gefühlsregung seiner Mitspieler zu achten. Der Spieler besitzt gegenüber der Gegenpartei einen Informationsvorsprung, da er neben den Informationen aus den gegnerischen Ansagen und dem Spielverlauf zum einen sein eigenes Blatt und einen weiteren Stich (zumindestens einige Karten des Stiches) in seine Beurteilung mit einbeziehen kann.

Die Beantwortung dieser Fragen zielt darauf ab festzustellen, ob das Stichpotential der eigenen Partei ausreicht, um die gegnerische Ansage(n) mit genügend hoher Wahrscheinlichkeit umzubiegen. Bevor der Spieler nun eine Gegenansage tätigt bleibt noch die alles entscheidende Frage: Erhöht die Gegenansage das Stichpotential der eigenen Partei und damit die Gewinnaussichten oder senkt sie sie? Eine Erniedrigung der Gewinnaussichten liegt dann vor, wenn die Gegenansage lediglich der Gegenpartei zeigt, welcher Gegner die wichtigen Karten auf der Hand hält. Eine solche Gegenansage sollte nur getroffen werden, wenn das eigene Stichpotential auch dann noch zum Sieg ausreicht. Dies gilt insbesondere bei weiteren Ansagen der Gegenpartei. Als abschreckendes Beispiel für eine nicht berechnete Gegenansage dient das folgendes Spiel:

①

♣D ♥D ♦D ♣B ♠B ♥B ♦B ♦10
 ♣As ♣K ♣9
 -
 ♥9

♦As ♦9	1	♥10 ♣D ♠D ♥D ♥B ♦B ♦K
♣K ♣9	4	♣10
♠As ♠10 ♠10 ♠K	3	♠As ♠K ♠9
♥As ♥As ♥K ♥K	2	♥9

♥10 ♠D ♦D ♣B ♠B ♦As ♦10 ♦K ♦9
 ♣As ♣10
 ♠9
 -

- 1. Stich: ♣As ♣10 ♣10 ♣9 (-31)
- 2. Stich: ♦B+RE(1) ♥10 ♦K ♦As (-27)
- 3. Stich: ♥9 ♠As+90(2) ♠9 ♠K (-15)

Egal welche Karte Spieler 2 nun nachspielt, ob ♠D (lädt Spieler 1 zur keine 60-Ansage ein), ♥D (Schnitt gegen ♠D) oder ♠K, Spieler 3 sollte in keinem Fall KONTRA ansagen. Dies gilt auch, wenn die Gegenpartei noch die keine 60 ansagt. Er hat überhaupt keine Chance, da die Gegenpartei das Spiel ganz einfach im Cross-Ruff (gegenseitiges Hin- und Herstechen der Fehlkarten) herunterspielen kann. Die einzige (geringe) Hoffnung besteht darin, daß der Spieler 2 angesichts des ♥9-Abwurfes übermütig wird und das Spiel nach der keine 60-Ansage über Trumpf gewinnen will, was allerdings bei guten Spielern nicht passieren wird, da Spieler 4 schon bei der dritten Trumpfrunde aussteigt. Übrigens: Die richtige Handhabung des Blattes 2 ist ein Warten vor dem Nachspiel nach ♠As =Anfrage an den Partner, ob er auf Trumpf wechseln soll). Da vom Partner keine Ansage (= Trumpfnachspiel) kommt, spielt Spieler 2 ♠K mit keine 60 nach. Danach wird das Blatt im Cross-Ruff heruntergespielt.

Häufig ist es besser auf die Gegenansage zu verzichten, um das Spiel zu gewinnen. Eine Erhöhung der Gewinnaussichten liegt i.d.R. dann vor, wenn die Gegenansage so getimed wird, daß dem Partner eine wichtige Information mitgeteilt wird und die eigene Partei die Initiative inne hat. Hier bedient das **Essener System** sich wiederum der schon bekannten Hilfsmittel. Gemeint sind Ansagezeitpunkte und Anfragen (bei wahrscheinlicher eigener Parteizugehörigkeit).

2.3.2 Hilfsmittel

2.3.2.1 Ansagezeitpunkte

Eine vorzeitige Ansage hat im wesentlichen zwei Bedeutungen. Sie dient zur Klärung der Partnerschaft oder als Kommentar zur angespielten Farbe oder Trumpf. Der Spieler zeigt, daß er angespielt werden kann bzw. daß er den Stich wahrscheinlich machen wird. Einige Beispiele:

①

- 1.Stich: $\heartsuit As \spadesuit 10 \heartsuit K \heartsuit K$
 2.Stich: $\diamondsuit As \spadesuit As+RE(2) \spadesuit 10+KO(1) \spadesuit 10$

Bei der RE-Ansage handelt es sich um eine normale Ansage. Der Spieler an Position 1 sagt nach dem Bedienen von $\spadesuit 10$ sofort KONTRA, um seinem wahrscheinlichen Partner an Position 3 das Stechen anzuzeigen. Hierfür reicht ein Blatt, welches einer normalen KONTRA-Ansage entspricht, da der Spielverlauf für die Gegenpartei als negativ zu beurteilen ist, z.B.: $\heartsuit 10 \spadesuit D \heartsuit D \diamondsuit D \clubsuit B \spadesuit B \diamondsuit B \diamondsuit As \clubsuit As \clubsuit 10 \clubsuit 9 \heartsuit As$. Der Partner soll einen Doko fabrizieren, wenn er $\spadesuit 10$ hält. Er sollte allerdings nicht $\spadesuit As$ opfern für den Doko, da dies einen Abwurf und damit das Spiel kosten kann. Bei einer starken RE-Ansage, sollte der Spieler an Position 1 auf die Ansage verzichten, da das eigene Blatt zu schwach ist die RE-Ansage umzubiegen. Er kann stechen und dann nach kurzem Warten $\clubsuit As$ anspielen. Das kurze Warten soll dem Partner zeigen, daß man kurz vor einer Gegenansage steht. Es lädt den Partner ein KONTRA anzusagen, falls $\clubsuit As$ läuft.

②

- 1.Stich: $\spadesuit As \spadesuit As \spadesuit 9 \spadesuit 9$
 2.Stich: $\clubsuit As+KO(1) \clubsuit K \diamondsuit 10 \clubsuit K$
 3.Stich: $\spadesuit K \heartsuit As RE(2)\spadesuit 10 \spadesuit K$

Die RE-Ansage vor dem Anspiel des wahrscheinlichen Partners an Position 3 soll verhindern, daß der Spieler seinen nächsten Nachbarn in der dritten Farbe anschiebt. Nachdem Spieler 2 im ersten Stich sein offensichtlich blankes $\spadesuit As$ gelegt hat, ist das Nachspiel von Spieler 3 nun forciert \spadesuit . Der Spieler 2 könnte folgendes Blatt halten: $\clubsuit D \spadesuit D \diamondsuit D \diamondsuit D \spadesuit B \heartsuit B \diamondsuit 10 \clubsuit 10 \clubsuit K \clubsuit 9 \spadesuit As \heartsuit As$. Der negative Spielverlauf, die günstige Position hinter dem erstansagendem Spieler plus die Erhöhung der Gewinnwahrscheinlichkeit reichen aus, um mit diesem gar nicht so starken Blatt vorzeitig RE anzusagen. Das RE dient der Partnerschaftsklärung.

2.3.2.2 Anfragen

Anfragen bei der Gegenansage werden gestellt mittels Warten vor Legen der eigenen Karte oder vor dem eigenen Anspiel. Das Ziel ist es herauszufinden, ob der Partner (bzw. die eigene Partei siehe Situation 1 etwas weiter oben) den Stich, bei dem gewartet wird, macht bzw. ob er angespielt werden kann. Eine solche Anfrage setzt voraus, daß die eigene Parteizugehörigkeit durch den bisherigen Spielverlauf oder durch die Situation, in der überlegt wird, zumindest wahrscheinlich ist. Gelegentlich wird die Bedeutung und Parteizugehörigkeit der Anfrage erst durch die gelegte Karte klar. Für den gefragten Spieler gelten die schon bekannten Regeln. Die Anfragen sind i.d.R. forcierend. Das Stellen einer solchen Anfrage führt zu einer Erhöhung der Gewinnaussichten für eine Gegenansage, daß heißt der anfragende Spieler besitzt zumeist ei-

nen echten Vorteil. Die Stärke hängt von den bekannten Faktoren Informationsstand des Spiels (Fragen 1-4) und der Struktur des eigenen Blattes ab. Diese Art der Anfrage ist vielfach unbekannt. Daher an dieser Stelle eine etwas größere Zahl von instruktiven Beispielen:

①

1.Stich: ♥As ♥K ♦K ♥9

2.Stich: --- --- ♠As+KO(3) W---

Spieler 3 wartet nach dem Nachspiel von ♠As. Er deklariert sich damit als Spieler der Gegenpartei, da der Partner des KONTRA-Spielers keinen Grund hat an dieser Stelle nachzudenken, da Abwürfe bzw. das Bedienen keine Überlegung erfordern und eine vorzeitige keine 90-Ansage sehr unwahrscheinlich ist. Er will wissen, ob sein Partner das As stechen kann, damit er einen Vollen legen (z.B. mit ♣D ♥D ♥D ♣B ♠B ♠B ♦As ♦K ♠10 ♠K ♠9 ♥9) oder selbst abwerfen (z.B. mit ♥10 ♣D ♦D ♠B ♥B ♥B ♦As ♦K ♣10 ♥As ♥K ♥9) kann. Ein Stich später wäre diese Situation nicht eindeutig, da Spieler 4 nun auch an einer keine 90-Ansage überlegen kann!

②

1.Stich: ♠As ♠K ♠9 ♠10

2.Stich: ♣As ♣10 ♣9+RE(3) W---

Dies ist eine Anfrage an den Spieler an Position 1, da eine vorzeitige keine 90-Ansage gegen den ersten Stich sehr unwahrscheinlich ist. Der Spieler hat ein sehr starkes Blatt durch den Verzicht auf eine RE-Ansage mit Legen der ersten Karte verneint. Sollte er in einer solchen Situation dennoch einmal eine vorzeitige weitere Ansage in Betracht ziehen, so darf er nicht überlegen! Der Spieler könnte eines der folgenden Blätter besitzen:

Blatt 1: ♥10 ♥D ♦D ♦D ♣B ♥B ♦B ♦10 ♣9 ♠10 ♠9 ♥As (Vorteil: Die gelegte ♣9 zeigt dem Spieler ein gutes Nachspiel an, zudem erfährt er, ob Spieler 1 sein Partner ist, was allein aufgrund der beiden angespielten schwarzen Asse ohne Ansage angesichts der Stärke des eigenen und das Blatt des erstansagenden Spielers nicht unbedingt von vornherein klar ist)

Blatt 2: ♥10 ♠D ♥D ♦D ♠B ♥B ♦10 ♠10 ♥As ♥K ♥K ♥9 (Vorteil: Abwurf eines Vollen und das Anspiel durch den Partner).

③

1.Stich: ♣As ♣10 ♣K ♣K

2.Stich: ♠9 ♠As ♠10+RE(3) ♠K

3.Stich: --- W♠10 --- ---

Das Warten vor Nachspiel von ♠10 ist zunächst nicht eindeutig. Spieler 2 denkt wahrscheinlich über eine keine 90-Ansage nach. Nach dem Anspiel von ♠10 (= Nachspiel eines KONTRA-Spielers) bekommt das Warten eine ganz andere Bedeutung: Es ist eine Anfrage an Spieler 1, der KONTRA sagen soll, wenn er den zweiten ♠-Lauf erhält. Spieler 2 hielt in diesem Praxisbeispiel folgendes Blatt ♥10 ♥10 ♣B ♦K ♣As ♣10 ♠As ♠10 ♠9 ♥As ♥K ♥K Rechnet man die ersten beiden Stiche plus den zweiten ♠-Lauf zusammen, so hat die eigene Partei ca. 80-85 Augen liegen. Das Spiel ist immer gewonnen, wenn der Partner insgesamt 2 Karo-Volle besitzt. Ein KONTRA von Spieler 2 in diesem Fall ist reines Roulette-Spiel, da nicht klar ist, daß Spieler 1 Partner ist. Übrigens: Mit einem schlechteren Blatt von Spieler 2 (Austausch von einer ♥10 gegen ♥B) muß er sofort ♠ nachbringen ohne zu Warten. Er zeigt damit ein schwächeres Blatt und überläßt seinem Partner an Position 1 die Ansage, falls dieser noch einige Stärken besitzt. Gleiches gilt auch für Beispiel 2: Ohne ♥10 in Blatt

2 muß der Spieler 4 sofort ohne Warten abwerfen. Er kann immer noch auf ein Warten von Spieler 1, wenn er den nächsten Fehlstich erhält KONTRA ansagen.

④

1.Stich: ♠As ♠As ♠K ♠9
 2.Stich: ♣As+RE(1) ♣K ♦As ♣K
 3.Stich: --- --- W??? ---

Das Warten ist wiederum eine Anfrage. Der Spieler 3 könnte folgendes Blatt halten: ♥ 10 ♠D ♥D ♦D ♦D ♠B ♦As ♦9 ♠10 ♠K ♠9 ♥9 Es reicht ihm für eine Gegenansage der zweite ♠-Lauf oder ein ♥As beim Partner aus. In der Spielsituation können sowohl Spieler 2 als auch Spieler 4 Partner sein. Die Anfrage hat das Ziel dies herauszufinden. Sagt Spieler 4 vor seinem Anspiel KONTRA, so folgt ♥9, sagt er kein KONTRA, so folgt ♠10. Spieler 2 hat nun als Partner KONTRA zu sagen, wenn er auf ♠10 abwerfen kann oder einen Gegner überstechen kann.

Die Beispiele sollten zeigen, daß durch diese Art der Anfrage a) die Sicherheit von Gegenansagen und b) eine Optimierung des Gegenspiels erreicht werden kann. Es gilt grundsätzlich, daß Anfragen nur an Spieler gestellt werden, deren Parteizugehörigkeit noch nicht wahrscheinlich geklärt sind (Zur Klärung der Parteizugehörigkeit vergleiche auch Kap. 2.2.2.1). Dies bedeutet z.B., daß ein Warten in der folgenden Situation keine Anfrage an Spieler 2 ist:

①

1.Stich: ♠As+RE(1) ♦10 ♠9 ♠10
 2.Stich: --- ♣As ♣10 W---

Spieler 4 überlegt nur (kurz), ob er einen weiteren Vollen beilegt. Wären übrigens ♠10 und ♠9 vertauscht gefallen, so würde ein Warten in dieser Situation eine Anfrage des Spielers 4 an den erstansagenden Spieler sein. Dieser sollte, wenn er ♣ sticht keine 90 ansagen, damit Spieler 4 entweder einen Doko fabrizieren oder, falls er selbst stechen kann, seinen letzten ♠ abwerfen kann.

Bei der Behandlung des Themas Gegenansage ist bisher die Stärke der gegnerischen Spieler noch nicht berücksichtigt worden. Eine Einbeziehung der Spielstärke der Spieler der Gegenpartei (und selbstverständlich des eigenen Partners) erfordert vielfach eine Neubeurteilung der Beispiele, da bei schwächeren Spielern der Informationsgehalt der Ansagen i.d.R. geringer ist, was bedeutet, daß häufig die benötigte Sicherheit für die getätigten (weiteren) Ansagen fehlt oder mit Spielfehlern zu rechnen ist (Viele verlieren bei ungünstigem Kartensitz oder bei einer Gegenansage die Nerven oder es mangelt an der nötigen Technik). Daraus resultiert, daß häufig auch objektiv nicht fundierte Gegenansagen zum Erfolg führen. Dies kann natürlich an dieser Stelle nicht berücksichtigt werden. Jedes der Beispiele würde sich dann über mehrere Seiten hinziehen.

3 Hochzeit

Bei der Hochzeit besteht zwar die gleiche Kartenhierarchie wie bei einem Normalspiel (im Gegensatz zum Solo), trotzdem erscheint uns ein gesondertes Kapitel notwendig. Es bestehen Unterschiede im Zeitpunkt der Partnerschaftsklärung und der Ansagezeitpunkte. Hieraus ergeben sich einige gesonderte Aspekte im Hinblick auf die Anwendung des **Essener Systems**. Die Hochzeit ist durch folgende Eigenschaften charakterisiert:

- Eine eindeutige Klärung der Partnerschaften erfolgt bis spätestens im dritten Stich, ohne daß eine Ansage erfolgt bzw. eine ♣D gelegt werden muß.
- Die letztmöglichen Ansagezeitpunkte sind je nach dem Zeitpunkt der Partnerschaftsklärung variabel.
- Alle Ansagen erfolgen nach der Partnerschaftsklärung.

Hieraus folgt, daß der Zeitraum der Informationsübermittlung bezüglich des Treffens einer Ansage wesentlich größer sein kann. Das **Essener System** versucht nun Möglichkeiten aufzuzeigen wie der Zeitraum vor der Partnerschaftsklärung zur Informationsübermittlung ausgenutzt werden kann (vielfach durch konventionelle Anspiele) und welche zusätzlichen Möglichkeiten für das Ansageverhalten nach der Klärung der Partnerschaften bestehen. An Beispielen wird gezeigt wie leicht eine Optimierung des Spieles bei einer Hochzeit ist, wenn alle Möglichkeiten der Informationsübermittlung sinnvoll ausgenutzt werden. Ebenso werden wir auf einige Besonderheiten bei dem Ansageverhalten der KONTRA-Partei eingehen.

3.1 Partnerwahl

3.1.1 Grundlagen

Für die Partnerwahl bei der Hochzeit sind zwei Standpunkte zu berücksichtigen:

- Der (anspielende) Nichthochzeiter
- Der (anspielende) Hochzeiter.

1) Die Sichtweise des (anspielenden) Nichthochzeiters

Aus der Sicht des Nichthochzeiters sollte es oberstes Ziel sein der Partner des Hochzeiters zu werden. Eine Auswertung des Dodge-Einladungsturnieres München 92 hat gezeigt, daß circa 83% der Hochzeiten gewonnen wurden, während vergleichsweise die Sieggquote für die RE-Partei bei den übrigen Normalspielen bei circa 66% lag. Ein absichtliches Verzicht auf die Heirat ist selbst mit guten Karten nicht sinnvoll:

- Der Spieler kann sich nicht sicher sein gegen die Hochzeit zu gewinnen, während er mit dem Hochzeiter meistens gewinnt.
- Selbst wenn es zu einem RE/KONTRA-Spiel kommt (Wert \approx 6 Punkte + Sonderpunkte), hat der Spieler wahrscheinlich nicht die optimale Punktausbeute erzielt, da der Hochzeiter ebenfalls gute Karten gehabt haben dürfte und somit mit ihm eine höhere Punktausbeute möglich gewesen wäre (bei keine 60-Ansage = 7 Punkte + Sonderpunkte, die bei dem Zusammenspiel zweier starker Blätter ebenfalls wahrscheinlicher sind).

Aus den bisherigen Argumenten folgt, daß der Nichthochzeiter das sicherste Anspiel wählen sollte bzw. alle Mitspieler (inkl. des Hochzeiters) bei Fehlanspiel abstecken sollte. Das sicherste Anspiel ist ♥10. Danach folgt das laufwahrscheinlichste As (kann auch Doppelas sein: vor ♥As ♥9 sollte ♠As ♠As gespielt werden!). Wir persönlich halten das ♥10-Anspiel nicht immer für gut. Bei Besitz von guten Assen (schwarzes As mit maximal einer Nebenkarte) neben einer ♥10 halten wir das Anspiel des Asses für sinnvoller, da das Anspiel der ♥10 ein Einbüßen der Trumpfkontrolle zur Folge hat (hohe Trumpf der eigenen Partei sitzen nur noch bei einem Spieler). Dies gilt besonders, wenn der Spieler gegenüber oder rechts vom Hochzeiter sitzt. Der Verlust bzw. die Einschränkung der Trumpfkontrolle kann von einer Verminderung der Punktausbeute bis hin zum Verlust des Spieles führen. Andererseits ist die Gefahr, daß der Spieler

nicht Partner des Hochzeiter wird nur gering ($\approx 17\%$ bei As x). Mit den folgenden Blättern wäre das Anspiel eines Asses nach unserer Meinung besser:

Blatt 1: ♠10 ♥D ♦D ♦B ♦10 ♦9 ♣As ♠As ♠As ♠9 ♥K ♥K

Blatt 2: ♠10 ♠D ♦D ♥B ♥B ♦B ♦As ♦10 ♦K ♣As ♣10 ♠K

Mit stärkeren Trumpf (nach ♥10) sollte ♥10 angespielt werden, da dann von einem Verlust der Trumpfkontrolle nur bedingt gesprochen werden kann. Ausreichend sollte eine Kombination ♠D ♥D ♦D (rechts vom Hochzeiter auch mit ♠D und einer roten Dame) sein. Mit Blatt 2 kann rechts vom Hochzeiter sitzend auch ♥10 angespielt werden.

2) Die Sichtweise des (anspielenden) Hochzeiter

Das Ziel des Hochzeiter bei der Partnerwahl sollte es sein, zunächst sein eigenes Blatt aufzuwerten, da er kaum beurteilen kann, welcher seiner Mitspieler das beste Blatt besitzt. Dabei sollte er zunächst versuchen eigene Asse zu spielen (auch ein angespieltes As abstechen) und dann mit dem Anspiel den Partner suchen, welches sein eigenes Blatt am meisten aufwertet. Dabei führt das Anspiel eines Trumpfes immer zu einer Aufwertung des eigenen Blattes, da auf jeden Fall eine ♥10 aus dem Spiel verschwindet (eventuell erwischt man sogar den Partner mit Doppel♥10) und somit die eigenen hohen Trumpf (♣D und ♠D?) im weiteren Spiel eine dominierendere Rolle spielen können. Zudem ist es wahrscheinlicher, daß der in Trumpf angespielte Partner noch mindestens ein As besitzt, als daß der über Fehl angespielte Partner noch mindestens eine ♥10 besitzt. Dies heißt allerdings nicht, daß das Trumpfanspiel das beste Anspiel sein muß. Trumpfanspiel erscheint nicht sinnvoll bei schwachen Blättern (i.d.R. gekennzeichnet durch Trumpfkürze < 7), da man auf einen starken Partner angewiesen ist. Durch das Trumpfanspiel verliert der Partner auf jeden Fall eine ♥10, was zu einer Schwächung seines Blattes führt. Die Aufwertung des eigenen Blattes ist geringer zu bewerten als die potentielle Schwächung des Partnerblattes. Fehlanspiel erscheint auch sinnvoll, wenn eine Aufwertung des eigenen Trumpfblattes kaum möglich ist (bei z.B. ♥10 ♥10 ♣D ♣D) bzw. der Fehlstich besonders wertvoll werden kann oder die Farbe sehr lang ist. Hier hofft der Spieler den Partner zu finden, der diese Farbe sticht und somit die weiteren Verlierer in der Farbe abdeckt. Diese Argumentation zeigt schon, daß die Partnerwahl aus der Sicht des Hochzeiter sehr stark von der Struktur des eigenen Blattes abhängt. Zur Verdeutlichung der Argumente für die einzelnen Anspiele daher einige Beispielblätter:

Blatt 1: ♣D ♣D ♠D ♦D ♠B ♥B ♦As ♦K ♠As ♠9 ♠9 ♥K

Bei eigenem Anspiel wird zunächst ♠As und dann ♦As gespielt. Aufwertung des eigenen Trumpfblattes. Der Partner wird mit hoher Wahrscheinlichkeit ($> 80\%$) mindestens eines der fehlenden Asse besitzen. Bei fremdem Anspiel von ♣As wird dieses gestochen und dann wie beim eigenem Anspiel fortgefahren. Der Abwurf von ♥K ist aus der bisherigen Argumentation unwichtig. Zudem besteht eine nicht zu unterschätzende Wahrscheinlichkeit dafür, daß der Spieler mit dem ♣As keine ♥10 besitzt.

Blatt 2: ♣D ♣D ♥B ♦B ♦K ♦9 ♣As ♣K ♠10 ♠K ♠9 ♥K

Bei eigenem Anspiel wird ♣As gefolgt von ♠10 gespielt. Der ♠-Stich verspricht fett zu werden (Minimum 25 Augen) bzw. wird von einem Spieler gestochen (Unterbringung der weiteren Verlierer in der Farbe), zudem erscheint ein Trumpfanspiel aufgrund der eigenen Schwäche nicht sinnvoll.

Blatt 3: ♠10 ♣D ♣D ♥D ♥D ♠B ♥B ♦As ♠10 ♠K ♠K ♠9

Alle angespielten Asse werden nach Möglichkeit gestochen und ♠10 nachgespielt. Für die Optimierung dieses Spieles erscheint es sinnvoll den Spieler als Partner zu bekommen, der die eigene Fehlfarbe kontrollieren kann. Mit einem Partner der ♠ sticht oder falls ♠As läuft ist die keine 90-Ansage schon mit dem eigenen Blatt zu

verantworten, da entweder der Partner die weiteren Fehlverlierer definitiv oder zumindest wahrscheinlich (wenn ♠As läuft fehlt nur noch ein weiteres ♠) abdeckt. Dies ist jedoch keine Garantie, daß die weiteren Fehlverlierer zu dem Partner laufen. Das Mitstechen des Partners sorgt aber zumindest dafür, daß hohe Trumpf der Gegenpartei in den ♠-Anspielen verschwinden.

Blatt 4: ♥10 ♥10 ♣D ♣D ♥D ♦B ♣As ♣As ♣K ♠10 ♠9 ♥K

Bei eigenem Anspiel sollte ♣As gefolgt von ♠10 gespielt werden. Eine Aufwertung des eigenen Trumpfblattes erscheint nicht möglich, daher sollte der Hochzeiter versuchen den wertvollsten Fehlstich zur Partnerschaftssuche verwenden. Dies ist zunächst ♣As und dann ♠10. Mit höherer Trumpfzahl (Ersetzen von ♠10 und ♠9 durch zwei weitere Trumpf) kann es sinnvoll erscheinen auf ein angespieltes ♠As ♥K abzuwerfen.

Blatt 5: ♣D ♣D ♥D ♦D ♠B ♠B ♦As ♦10 ♦K ♥As ♥K ♥9

Bei eigenem Anspiel sollte auf das Spielen von ♥As verzichtet werden und der Partner sofort über Trumpf gesucht werden, da das Stechen von ♥ nicht so wertvoll ist und die beiden ♥-Verlierer auch auf die schwarzen Asse abgeworfen werden können.

Die hier dargestellten angeführten Anspiele für Hochzeiten stellen nur Empfehlungen auf der Basis unserer eigenen Erfahrungen dar. Sie sind mathematisch nicht genau untersucht. Zudem wird es immer einige Ausnahmeblätter geben (Extremverteilungen), in denen eventuell anders bei der Partnerschaftswahl verfahren werden sollte.

3.1.2 (Anspiel-)Konventionen

Wir unterscheiden zwischen (Anspiel-)Konventionen bei Anspiel einer der Nichthochzeiter und Anspiel des Hochzeiter. Allen Konventionen ist gemeinsam, daß sie eine klar umrissene Information enthalten, die für den betreffenden Spieler im Hinblick auf die Optimierung der Hochzeit eine große Bedeutung besitzen. Das Ziel der folgenden (Anspiel-)Konventionen ist dasselbe: Maximaler Informationsaustausch der Partnerschaft vor dem Zeitpunkt der Erstansage, um herauszufinden, ob in diesem Spiel eine hohe Punktzahl erzielt werden kann.

3.1.2.1 Konventionen des Nichthochzeiter

Hierzu gehören das Anspiel eines Karo-Vollen und von ♠D, sowie der Abwurf einer Fehlkarte auf ein angespieltes As des Hochzeiter:

1) Anspiel von ♦As/♦10

Bedeutung: Der Spieler ist im Besitz von Doppel-♥10 und lang Trumpf (≥8). Der Hochzeiter ist verpflichtet den Stich zu nehmen und den Partner sofort durch Trumpfrückspiel zu suchen. Muß der Hochzeiter den angespielten Karo-Vollen nicht mit ♣D mitnehmen (er besitzt ♠D oder er sitzt rechts vom Anspielenden, wobei ihm kein zu hoher Trumpf vorgelegt wird) kann er seinerseits Trumpflänge zeigen, indem er mit ≥ 7 Trumpf zunächst ♣D (wenn möglich ♠D) nachspielt, bevor er klein Trumpf zurückspielt. Links vom Anspielenden sitzend kann er zusätzlich auch durch einen Schnitt (z.B. mit ♥D oder ♦D) seine Trumpflänge zeigen. Bei fehlender Trumpflänge verzichtet er auf das mögliche Vorspiel einer ♣D/♠D. Besitzt der anspielende Nichthochzeiter die Kombination Doppel-♥10 + Karo-Vollen ohne die angegebene Gesamttrumpfzahl so zeigt er dies, indem er zunächst sich mit ♥10 in die Hochzeit einklinkt und dann gegebenenfalls den Karo-Vollen folgen läßt. Das Ziel dieser Konvention ist es, schon vor dem eigentlichen Zeitpunkt einer Erstansage wichtige Informationen über Trumpfstärke und Trumpflänge auszutauschen und somit schon sehr früh einen Überblick über die Anzahl der Trumpfverlierer zu erhalten. Diese Konvention ist logisch einwandfrei, da es für einen Spieler ohne Doppel-♥10 überhaupt keinen Sinn ergibt einen Karo-Vollen vorzuspielen, da ein möglicher Zusammenfall von ♣D und ♥10 in einem Stich bis auf eine mögliche Verteilung ausgeschlossen ist: Nur bei einem Hochzeiter links vom anspielenden Spieler ohne ♥10 (mit ♥10 würde er nicht ♣D legen) und verteilten ♥10en (bei

Doppel-♥10 wird keine ♥10 gelegt, da eh Trumpf zurück gespielt wird) bei den anderen beiden Spielern kann dieser Fall eintreten. Die Wahrscheinlichkeit hierfür beträgt circa 25%. Eine Erweiterung dieser Konvention auf jegliches Trumpfanspiel eines Nichthochzeiters erscheint nicht sinnvoll, da einem Nichthochzeiter ohne Einklinkmöglichkeit nicht die Option genommen werden soll, Trumpf auszuspielen, um sein eigenes Trumpfblatt aufzuwerten bzw. die Gewinnaussichten gegen die Hochzeit zu erhöhen. Beispielblatt: ♠D ♥D ♥D ♦D ♣B ♠B ♥B ♦B ♦As ♣K ♥9 ♥9 Das Anspiel von Trumpf erscheint sinnvoll, sofern der Spieler nicht rechts vom Hochzeiter sitzt. In diesem Fall könnte er noch darauf hoffen, daß der Hochzeiter sowohl ein laufendes ♣As und ♠As besitzt.

2) Anspiel von ♠D

Bedeutung: Der Spieler ist im Besitz von Doppel-♥10, die Trumpflänge ist nicht festgelegt. Besitzt der Spieler jedoch noch einen Karo-Vollen, so sollte er mit eigener Trumpflänge auf das Vorspiel der ♠D verzichten, da er sonst auf eine Trumpfrunde vor der Erstansage verzichtet und ♠D beim Rückspiel des Hochzeiters immer noch zeigen kann. Der Vorteil, daß der Hochzeiter eventuell schon ♥D (bei Besitz der anderen ♠D) auf das nächste Trumpfanspiel legen kann ist nicht ausreichend. Ohne Trumpflänge sollte er analog der ersten (Anspiel-)Konvention mit ♠D beginnen. Das Anspiel einer ♠D ohne den Besitz von Doppel-♥10 ist aus den gleichen Überlegungen wie bei der vorherigen (Anspiel-)Konvention logisch nicht nachvollziehbar.

3) Abwurf auf ein angespieltes Fehlas des Hochzeiters

Bedeutung: Dies kennzeichnet i.d.R. ein Singleton in der abgeworfenen Farbe (links vom Hochzeiter sitzend wird auch von As x abgeworfen) und Trumpflänge (≥ 8). Der Abwurf sagt bei einem Abwurf einer Karte in einer der schwarzen Farben nichts über den Besitz von ♥10en aus. Auf den Abwurf von ♥-Singleton wird häufig verzichtet, da der Vorteil des ♥-Stechens dem Risiko, daß der Spieler nicht Partner des Hochzeiters wird, nicht ausgleicht. Der Abwurf eines ♥-Singletons erfolgt nur dann, wenn der Spieler über Trumpf angespielt werden kann, d.h. er besitzt links vom Hochzeiter sitzend eine ♥10, ansonsten Doppel-♥10. Gleiches gilt übrigens auch bei dem Abwurf einer Standkarte (= As) Warum? Bei Abwurf eines ♥-Singletons ist die Gefahr, daß der abwerfende Spieler überstochen wird wesentlich höher als bei dem Abwurf eines schwarzen Singletons: Im ersten Fall sind in beiden Farben maximal noch 5 Karten bei den anderen Spielern, während im zweiten Fall maximal noch 5 (bei Anspiel von ♥As 3) in der einen Farbe und 7 der abgeworfenen Farbe bei den anderen Spielern. Der Abwurf einer Standkarte ist nicht unbedingt notwendig, aus diesem Grund erscheint es logisch dies nur zu unternehmen, wenn der Spieler dennoch sicher Partner des Hochzeiters werden kann. Der Hochzeiter ist bei Abwurf eines schwarzen Singletons verpflichtet, die bessere der beiden Farben (= Farbe, in denen die übrigen beiden Spieler die meisten Karten halten), die der abwerfende Spieler nicht mehr besitzt, nachzuspielen. Er kann zunächst auch noch eine ♥10 vorspielen. Dies zeigt Trumpflänge (≥ 7) und fragt nach der anderen ♥10. Der Spieler zeigt sie, indem er einen Karo-Vollen schmiert. Es folgt dann Trumpfnachspiel. Der Umkehrschluß keinen Karo-Vollen = keine ♥10 ist natürlich nicht gültig. Das Nachspiel von ♥10 kann zur Deklaration der eigenen Trumpflänge und Verschiebung des Ansagezeitpunktes auch bei Abwurf eines ♥-Singletons erfolgen. Sicherlich ist Dir auch die von anderen Doppelkopfexperten verwendete Konvention, daß ein Abwurf auf ein angespieltes As des Hochzeiters immer Doppel-♥10 deklariert und nichts über die abgeworfene Farbe und der Trumpflänge aussagt, bekannt. Wir sind der Meinung, daß die wesentliche größere Anwendungswahrscheinlichkeit unserer Konvention inklusive des höheren Informationsgehaltes den Vorteil, daß bei der anderen Konvention der Abwurf ohne Risiko geschieht, überwiegt.

3.1.2.2 Konventionen des Hochzeigers

1) Anspiel von ♥10 zum 1.Stich

Bedeutung: Der Hochzeiger besitzt Trumpflänge (≥ 8) und zeigt damit, daß er den Partner über Trumpf suchen wird. Er kann im 2.Stich zur Information seines Partners noch ♠D folgen lassen, allerdings darf er kein Fehl als spielen, da dies von einem anderen Spieler als demjenigen mit der anderen ♥10 abgestochen werden könnte. Will der Hochzeiger zunächst ein As spielen, so kann er die verwandte (Anspiel-)Konvention 2 (siehe unten) anwenden. Die Idee dieser Variante ist neben der mitgeteilten Information über das eigene Blatt und der Verschiebung des Ansagezeitpunktes nach hinten auch durch die gelegte Karte des Partners auf den angespielten kleinen Trumpf zum eigentlichen Klärungsstich Informationen über dessen Blatt zu erhalten: Er sollte mit ♥10 ♠D die ♠D legen bzw. mit ♥10 ♠D ♥D bei zusätzlichem Nachspiel des Hochzeigers von ♠D die ♥D legen, sofern ihm die gleiche Karte nicht vorgelegt wird oder er rechts vom Hochzeiger sitzend auch mit einer anderen Karte den Klärungsstich gewinnen kann. Spielt der Hochzeiger nach der ♥10 noch ♣D nach so zeigt er ein extrem starkes Blatt (Minimum 9 gute Trumpf mit maximal einem Fehl abgeber).

2) Anspiel von ♥10 oder ♠D zum 2.Stich

Bedeutung: Der Hochzeiger besitzt Trumpflänge (≥ 8) und im ersten Fall keine ♠D zu seiner ♥10 und im zweiten Fall eine ♥10 zu seiner ♠D. Diese (Anspiel-)Konvention hat die gleiche Idee wie die vorherige Variante und die gleiche Konsequenz für die Partnerwahl. Sie wird angewendet zum einen, wenn der Hochzeiger es vorzieht zum ersten Stich ein As zu spielen, oder zum anderen, wenn der Hochzeiger zum ersten Stich kein Anspiel besaß. Aus dieser Beschreibung folgt auch, daß der Hochzeiger mit eigenem Anspiel zum ersten Stich bei Verwendung der (Anspiel-)Konvention 1 i.d.R. kein gutes Anspiel besitzt. Das Anspiel der ♠D kann in unseren Augen keinen Versuch darstellen mit einer ♥10 nachträglich ein Karo-Solo spielen zu wollen, da die Punktausbeute bei dem Solo nur in seltenen Fällen (Der Spieler muß die 90 sicher ansagen können) höher sein wird als bei der Hochzeit mit dem Partner mit der anderen ♥10.

3) Anspiel von ♣D zum 1. oder 2.Stich (ohne vorheriges Anspiel der ♥10)

Bedeutung: Der Hochzeiger besitzt Doppel-♥10 und zumeist Trumpflänge und wird seinen Partner über Trumpf suchen. Wie bei der (Anspiel-)Konvention 1 kann er noch zusätzlich eine ♠D folgen lassen. Ein extrem starkes Blatt (Minimum 9 Trumpf mit ...) kann er analog zur (Anspiel-)Konvention 2 durch Nachspiel der zweiten ♣D deklarieren.

Bei allen diesen (Anspiel-)Konventionen ist keine spezifische Reaktion des zukünftigen Partners auf das jeweilige Anspiel vorgesehen. Eine Übermittlung der eigenen Trumpflänge ist nur bedingt möglich, da bei dem Fehlen einer Trumpflänge keine allzu große Auswahl besteht. Vereinbarungsgemäß kann versucht werden durch die Reihenfolge der ersten beiden freiwillig (der Trumpf im Klärungsstich ist ausgenommen!) bedienten Trumpf Trumpflänge zu zeigen oder zu verneinen. Ein Niedrig-Hoch-Signal (1. Trumpf niedriger oder gleich 2.Trumpf) bedeutet Trumpfkürze (< 7), während ein Hoch-Niedrig-Signal (1.Trumpf höher als 2.Trumpf) Trumpflänge (≥ 7) deklariert. Diese Übereinkunft ist besonders wirksam, bei den (Anspiel-)Konventionen, bei denen der Hochzeiger zwei Trumpf von oben spielt. Im anderen Fall ist sie allerdings ebenfalls anwendbar, nur muß sich der Hochzeiger den zuerst gelegten Trumpf seines Partners eventuell längere Zeit merken. Diese Vereinbarung erscheint sinnvoll, da der Hochzeiger bei der Anwendung der (Anspiel-)Konventionen keine vorzeitige Information über die Sitzposition seines Partners benötigt.

Auf Beispielblätter zu den einzelnen (Anspiel-)Konventionen können wir aufgrund der klar umrissenen Blattstrukturen für die einzelnen Varianten verzichten.

3.2 Ansageverhalten der RE-Partei

3.2.1 Grundlagen

Alle Ansagen beider Parteien erfolgen bei geklärten Partnerschaftsverhältnissen. Es gelten die gleichen Prinzipien wie bei der Optimierung (Ausreizen) des Normalspieles. Das wichtigste sei an dieser Stelle nochmals wiederholt: Bei gleichem Informationsstand über das Spiel wird eine Ansage, die sich nur auf diesen Informationsstand bezieht immer von dem im für diese Ansage entscheidenden Stich weiter hintersitzenden Partner vorgenommen. Eine verfrühte Ansage deklariert immer Zusatzwerte, deren Größenordnung von der jeweiligen Situation abhängt. Die Wiederholung dieses Grundprinzips für Ansagen bei geklärter Partnerschaft erscheint hier sinnvoll, da gerade bei der Hochzeit häufig ein höherer beiderseitiger Informationsstand über das Spiel im Vergleich zum Normalspiel vorliegt. Für die Hilfsmittel des **Essener Systems** (Ansagen, Ansagezeitpunkte, Anfragen bei geklärter Partnerschaft) gelten die gleichen Prinzipien wie bei der Optimierung (Ausreizen) des Normalspieles dargestellt: Eine vorzeitige Ansage mit einer Karte dient als Kommentar zur Karte oder Farbe. Eine Ansage vor dem Anspiel des Partners will diesen vom Normalanspiel abbringen oder auch freiwillig den Besitz bestimmter Karten anzeigen. Eine Anfrage dient immer dazu herauszufinden, ob der Partner eine bestimmte Karte besitzt oder nicht besitzt. Bei den Normalspielen kamen diese Hilfsmittel i.d.R. erst bei weiteren Ansagen zum Tragen. Bei der Hochzeit können sie allerdings analog der Bedeutung im Kapitel Optimieren (Ausreizen) des Normalspieles schon für das Treffen der Erstansage angewendet werden. Da dies bei den Normalspielen nicht so ist, haben wir im folgenden einige spezifische Beispiele der Anwendung und Bedeutung im Hinblick auf die Erstansage für die Hochzeit zusammengestellt:

3.2.2 Erstansage des Hochzeiterers (freiwillige) vor Anspiel des Partners

Die Bedeutung hängt von der Sitzposition des Hochzeiterers zu seinem Partner und der Art des Einklinkens des Nichthochzeiterers ab. Wir unterscheiden drei Einklinkmöglichkeiten (♥10, schwarzes As und ♥As) und drei Sitzkombinationen (rechts, gegenüber und links vom Hochzeiter):

1) Einklinken mit ♥10

Bedeutung: Der Hochzeiter besitzt unabhängig von der Sitzposition die andere ♥10 und ein Blatt mit dem er Gewinnaussichten von mehr als 50% sieht (bei knapp durchschnittlichem Blatt des Partners). Sitzt der Partner rechts vom Hochzeiter, so besitzt der Hochzeiter i.d.R. nur Erstrundenkontrolle (hier = As) in einer der schwarzen Farben. Er will verhindern, daß der Partner ihn in der falschen Farbe anschiebt, daher ist hier diese Erstansage auch mit einem etwas schwächeren Blatt erlaubt. Der Partner ist bei keiner Sitzposition verpflichtet, Trumpf zu spielen, d.h. er kann zunächst eigene Asse spielen. Mit sehr starken Blättern kann der Hochzeiter auch sofort RE und keine 90 ansagen. Er fordert damit zwingend Trumpfanspiel und sollte diese Ansage aber auch mit Minimum des Partners verantworten können. Einige Beispiele:

①

1.Stich: ♥10 ♦K ♦K ♦B

2.Stich: RE(?) ??? Blätter des Hochzeiterers:

Blatt 1: ♥10 ♣D ♣D ♦D ♠B ♥B ♦K ♣As ♣9 ♠K ♥As ♥9

Der Spieler sollte an jeder Position freiwillig RE vor dem Anspiel seines Partners ansagen, da er 2 Asse und ein Singleton besitzt, was zum Gewinn des Spieles ausreichen sollte. Besonders fatal wäre ein Verzichten auf die Ansage an Position 2, wenn dieser dann klein ♠ ausspielt. Übrigens: Mit beiden schwarzen Assen plus ♥10 sollte an dieser Position auf die Ansage verzichtet werden. Nur so kann der Hochzeiter nach dem sofortigen Anschieben in einer schwarzen Farbe (er sagt dann RE) und Nachspiel der ♥10 beide schwarzen Asse und die ♥10 zeigen, ohne daß keine 90 angesagt werden muß. Mit einem schwarzen As plus ♥10 hätte er ja sofort RE angesagt und mit einem sehr schwachen Blatt die ♥10 nicht nachgespielt!

Blatt 2: ♥10 ♣D ♣D ♠D ♥D ♣B ♥B ♦B ♦K ♥As ♥As ♥9

Ein typisches Blatt für eine sofortige RE und keine 90-Ansage. Der Hochzeiter besitzt keinen Fehlverlierer und zeigt ein sehr starkes Trumpfblatt. Mit ♠10 statt ♥9 sollte er nur RE ansagen und vor dem nächsten Anspiel (vorausgesetzt sein Partner hat ein gelaufenes As angespielt) keine 90 ansagen.

Blätter des Partners:

Blatt 1: ♥10 ♠D ♥D ♣B ♦B ♦As ♦9 ♣As ♣K ♣K ♠9 ♥K

An allen Positionen zum Hochzeiter folgt auf das vorzeitige RE ♣As. Seine nächste Aktion hängt nun von der Sitzposition ab: Links vom Hochzeiter sitzend kann er ♠D gefolgt von ♥D nachspielen. Dies stellt eine Einladung zu einer weiteren Ansage dar. Gegenüber vom Hochzeiter sitzend, sollte er für den Fall, daß der Hochzeiter auf ♣As ein erkennbares Singleton gelegt hat noch keine 90 ansagen. Rechts vom Hochzeiter sitzend folgt nach Warten entweder ♠9 oder Trumpf ohne Ansage, da der Partner an dieser Position auch mit einem etwas schwächeren Blatt mit ♥10 und ♣As RE sagen darf. Das Warten symbolisiert eine Anfrage: Der Hochzeiter hat durch seine vorzeitige Ansage ♥10 plus ein schwarzes As gezeigt. Nachdem der Partner nun ♣As gespielt hat, kann das Warten nur eine Einladung an den Partner sein mit dem anderen schwarzen As keine 90 anzusagen. Dieser sollte mit ♠As sofort keine 90 ansagen und ansonsten, wenn der Partner Trumpf gespielt hat und er kein Blatt unterhalb einer echten Erstansage (siehe oben) besitzt. Bei einer RE plus keine 90 Ansage des Hochzeiters folgt zwingend am besten klein Trumpf (kein ♣As!). Legt der Partner ♠D folgt sofort als Kommentar freiwillig die keine 60-Ansage, da neben ♠D noch ♥D und Trumpflänge vorhanden ist.

Blatt 2: ♥10 ♥D ♦D ♣B ♠B ♥B ♦As ♣As ♣As ♠9 ♥As ♥9

Mit diesem Blatt sollte auf die vorzeitige RE-Ansage des Hochzeiters (außer rechts vom Hochzeiter sitzend) Trumpf angespielt werden. Der Hochzeiter besitzt mit hoher Wahrscheinlichkeit ♠As und kann den Partner links von ihm sitzend in allen Farben und gegenüber sitzend zumindest erkennbar in ♠ anspielen. Etwas anders sieht die Situation rechts vom Hochzeiter sitzend aus: Hier sollte unbedingt ♠9 gespielt werden. Dies zeigt Doppelas und/oder die Unspielbarkeit (>4 Karten) in ♣. Die Unterscheidung erfolgt i.d.R. durch eine weitere Ansage des Partners bei einem kurzen Doppelas. Der Hochzeiter bringt dann ♠ oder zunächst ♥As zurück, worauf der Spieler nun noch keine 90 ansagen sollte, wenn der Stich nach dem ♠As zur eigenen Partei läuft. Mit einer Chicane in einer schwarzen Farbe sollte bei zusätzlicher Kürze in der anderen schwarzen Farbe (Maximum 2 Karten) Trumpf gespielt werden, um einen wichtigen Abwurf zu erhalten, falls der Hochzeiter ein As der Farbe mit der Chicane besitzt.

2) Einklinken mit einem schwarzen As

1) Partner sitzt rechts vom Hochzeiter

Bedeutung: Abbringen vom Normalanspiel. Das normale Anspiel wäre, wenn kein weiteres As mehr vorhanden ist (nur der Fall ist interessant), ein Anschieben in der anderen schwarzen Farbe. Dies soll mit der Ansage verhindert werden, d.h. der Hochzeiter besitzt lediglich ♥As. Die Stärke des Blattes des Hochzeiters sollte gleich der bei einer Erstansage nach angespielter ♥10 an dieser Position sein, z.B.: ♣D ♣D ♠D ♣B ♠B ♥B ♦As ♦9 ♣10 ♠9 ♠9 ♥As. Diese Erstansage macht keine Aussage über ♥10en. Der Partner spielt möglicherweise zunächst noch das andere schwarze As und dann ♥ unter. Besitzt er selbst ♥As oder ist Chicane in der Farbe kann er auch Trumpf nachspielen.

2) Partner sitzt gegenüber vom Hochzeiter

Die vorzeitige freiwillige RE-Ansage zeigt ein starkes RE-Blatt, d.h. Trumpflänge (≥ 8) und Trumpfhöhe (inkl. einer $\heartsuit 10$). Der Partner sollte nur noch gute Asse (schwarzes As mit maximal zwei Nebenkarten oder \heartsuit As ohne Nebenkarte) spielen, alternativ Trumpf. Diese Interpretation der Ansage erscheint logisch, da das Normalanspiel nach Abspiel der restlichen Asse ohnehin Trumpf gewesen wäre, und das Fordern des Nachspiels der Farbe des ersten Asses an dieser Position nicht sinnvoll erscheint. Das Risiko des Überstechens kompensiert nicht die Erstansage. Ein mögliches Blatt des Hochzeiters: $\heartsuit 10 \clubsuit D \clubsuit D \spadesuit D \diamondsuit D \spadesuit B \heartsuit B \diamondsuit B \diamondsuit As \clubsuit K \spadesuit As \spadesuit 9$.

3) Partner sitzt links vom Hochzeiter

Hochzeiter besitzt Singleton in der Farbe des vorher angespielten Asses und wünscht das Nachspiel der Farbe, da er weitere Asse (mindestens das andere schwarze As) besitzt, allerdings über Trumpf nicht sicher angespielt werden kann. Die Erstansage dient dem Abbringen vom Normalanspiel (Trumpf). Die Deutung der Erstansage erscheint an dieser Position logisch, da keine Gefahr des Überstechens bei einem Nachspiel der Farbe besteht. Ein Vorstechen eines Gegners mit einer $\heartsuit 10$ wird durch den Abwurf und der Aufwertung des eigenen Trumpfblattes kompensiert. Einzig unangenehm ist, wenn der Partner ein singleton As angespielt hat. Aus diesem Grund sollte das Blatt des Hochzeiters nicht zu schwach sein. Beispielblatt: $\heartsuit 10 \clubsuit D \clubsuit D \diamondsuit D \spadesuit B \heartsuit B \diamondsuit B \diamondsuit As \clubsuit K \spadesuit As \heartsuit As \heartsuit 9$.

Stärkere Blätter, die immer ein sofortiges Trumpfanspiel fordern werden in allen drei Sitzpositionen durch RE plus keine 90-Ansage deklariert. Der Spieler sollte mindestens eine $\heartsuit 10$ und darf keinen Fehlverlierer mehr besitzen (bei Doppel- $\heartsuit 10$ sind auch Einzelasse keine Fehlverlierer). Er garantiert die benötigte Sicherheit für diese Ansage auch bei einem schwachen Blatt seines Partners.

3) Einklinken mit \heartsuit As

Sitzt der Hochzeiter links von seinem Partner zeigt die vorzeitige Ansage analog dem Einklinken mit der $\heartsuit 10$ an dieser Position mindestens eine $\heartsuit 10$ plus i.d.R. ein schwarzes As. Der Partner weiß ja wiederum nicht in welcher der beiden schwarzen Farben er den Hochzeiter anspielen kann. Es gelten die gleichen Konsequenzen für den Partner.

An den beiden übrigen Sitzpositionen ist die Erstansage aus den gleichen Überlegungen wie bei Einklinken mit einem schwarzen As und Partner sitzt links vom Hochzeiter ein Zeichen für ein starkes Blatt.

Bisher wurde lediglich das Ansageverhalten (Erstansage) bei normalem Einklinken in die Hochzeit betrachtet. Bei den (Anspiel-)Konventionen sieht die Sachlage etwas anders aus. Bei (Anspiel-)Konventionen ist sichergestellt, daß die eigene Partei zumindest die vier höchsten Trumpf besitzt, zusätzlich können schon Informationen über die Trumpflänge eines oder beider Partner vor dem Zeitpunkt der Erstansage vorliegen. Aus diesem Grund wird im Regelfall nach Klärung der Partnerschaften zunächst die Anzahl der Fehlverlierer überprüft, d.h. es werden Asse gespielt. Eine Erstansage vor dem Anspiel nach dem Klärungsstich fordert daher Trumpfnachspiel. Grundlage hierfür sind Blätter ohne Fehlverlierer (As As x (x) ist kein Verlierer, auch darf \heartsuit As x (x) vorhanden sein).

3.2.3 Anfragen des Partners an den Hochzeiter direkt nach dem Klärungsstich

Die Bedeutung der Anfrage hängt wiederum von der Art des Einklinkens und der Sitzposition der Partner zueinander ab. Es werden die gleichen Fälle wie bei der freiwilligen vorzeitigen Ansage des Hochzeiters unterschieden. Es wird in allen Fällen nach bestimmten Karten beim Hochzeiter gefragt. Alle Anfragen werden zumindest stark einladend gespielt, d. h. der Hochzeiter darf nur mit einem sehr schwachen Blatt die Antwort verweigern, wenn er die besagte Karte hält. Auf eine ausführliche Darstellung zu diesem Themenkomplex können wir verzichten, da alle Anfragen des Partners sich auf die gleichen Karten beziehen, auf die der Hochzeiter unter Punkt 1) Erstansage (freiwillige) vor Anspiel des Partners bei der jeweiligen Situation (Einklinkstich und Sitzposition) eine freiwillige Ansage getätigt hat. Der Unterschied besteht nur darin, daß im Falle der Anfrage

der Partner des Hochzeiter die Verantwortung für die Erstansage übernimmt und nicht der Hochzeiter selbst. Dies bedeutet beispielsweise: Bei Einklinken mit der ♥10 (und auch mit ♥As rechts vom Hochzeiter sitzend) eine Anfrage des Partner an den Hochzeiter nach einer ♥10. Zwei Beispielblätter:

Blatt 1: ♥10 ♠D ♠D ♦D ♥B ♦B ♦As ♦10 ♣As ♣As ♣9 ♣9

Es folgt ♦As und vor dem nächsten Anspiel des Hochzeiter die Ansage keine 90, was Trumpfrückspiel fordert und ein starkes Blatt zeigt. Der Partner fragt den Hochzeiter und sagt freiwillig selbst keine 90 an.

Blatt 2: ♥10 ♥D ♥D ♦D ♠B ♥B ♦As ♦K ♠9 ♥As ♥K ♥9

Hier folgt ♦As, links vom Hochzeiter sitzend natürlich ♥D.

Mit diesen beiden Blättern sollte der Spieler selbstverständlich selbst RE ansagen, falls der Partner nicht antwortet. Dies zeigt dann ein starkes Blatt, da er mit einem schwächeren Blatt dem Hochzeiter die Erstansage überlassen sollte, zumal er schon eine gewisse Stärke durch das Stellen der Anfrage gezeigt hat. Beim Einklinken mit einem schwarzen As rechts vom Hochzeiter sitzend bedeutet die Anfrage, ob ♥ untergespielt werden soll. Antwortet der Hochzeiter nicht, so folgt die andere schwarze Farbe. Der Hochzeiter sagt dann RE, wenn er ♥As besitzt oder Chicane ♥ ist. Bei Einklinken mit einem schwarzen As links vom Hochzeiter sitzend ist es die Anfrage, ob er ein Singleton in der Farbe hielt. Dies ist besonders zu empfehlen, wenn der Hochzeiter beim erstenmal das As gelegt hat und der Partner noch eine 10 der Farbe besitzt, oder wenn der erste Stich mit 15 Augen gelaufen ist und die Möglichkeit eines Dokos besteht. Bei den freiwilligen Ansagen des Hochzeiter, ohne daß er damit eine bzw. mehrere bestimmte Karten versprochen hat (freiwillige Erstansage als Zeichen der Stärke) zeigt ein Warten vor dem Nachspiel nach dem Klärungsstich lediglich geringe Zusatzwerte, die dem Partner allerdings nicht zu einer eigenen Ansage ausreichen. Beispiele (Hochzeiter sitzt an Position 3, d.h. gegenüber dem Partner):

Blatt 1: ♠D ♥D ♦D ♣B ♠B ♥B ♦As ♦K ♣As ♣K ♠10 ♥9

(Einklinken mit ♣As) Zusatzwerte sind Trumpflänge mit geringer Trumpfstärke und Stechen des zweiten ♠-Laufes. Das Blatt reicht allerdings nicht für eine eigene Erstansage, da nicht klar ist ob der Partner ans Spiel gebracht werden kann oder ob er für den negativen Fall selbst geringe Zusatzwerte besitzt.

Blatt 2: ♦D ♣B ♠B ♥B ♦As ♦K ♦9 ♣K ♠As ♠K ♠9 ♠9

(Einklinken mit ♠As) Zusatzwerte sind das Stechen von ♥ und des zweiten ♣-Laufes bei fehlender Trumpfstärke.

Das Stechen einer schwarzen Farbe bei einer mittleren Trumpfanzahl (6-7) sollte fast immer für eine eigene Erstansage ausreichen, da der Partner selbst mit guten Trumpf häufig nur auf eine Erstansage verzichtet, weil er nicht ans Spiel kommt und nicht weiß, daß der Partner einen Teil seiner Fehlverlierer abdeckt. Zusätzlich wird noch eine konventionelle Anfrage des Partners an den Hochzeiter gespielt. In allen Fällen, in denen ein alleiniges Warten vor dem Anspiel keine Frage nach der ♥10 beim Hochzeiter darstellt, kann diese durch ein eigenes RE vor dem Anspiel und zusätzlichem Warten gestellt werden. Der Partner sollte hierbei allerdings ein starkes Blatt mit einer ♥10 besitzen, z.B.: ♥10 ♠D ♠D ♦D ♥B ♦B ♦As ♦10 ♦9 ♣As ♣As ♣9 (Einklinken durch Abstechen von ♠As beispielsweise).

Bei den (Anspiel-)Konventionen können ebenfalls Anfragen gespielt werden. Hier bedeutet ein Warten vor Anspiel aufgrund der etwas weiter oben geschilderten Überlegungen zum Normalanspiel nach dem Klärungsstich: Partner soll ich vom normalen Anspiel abweichen oder nicht? Eine Antwort in Form einer (Erst-)Ansage fordert den Partner zum Trumpfausspiel aus. Die Anfrage wird häufig gestellt, wenn der Partner nur ein schlechtes As (Minimum As x x x oder ♥As x oder länger) besitzt. Die Ansage erfolgt i.d.R dann, wenn der Hochzeiter ein besseres As besitzt. Bisher haben wir uns nur mit vorzeitigen Erstansagen des Hochzeiter und den Anfragemöglichkeiten seines Partners beschäftigt. Der Partner kann allerdings auch eigenständig eine

Erstansage treffen. Hierzu benötigt er ein Blatt, welches Zusatzwerte besitzt, die der Hochzeiter bis zum Legen seiner Karte zum Stich 1 nach dem Klärungsstich nicht sehen kann. Diese können im Normalfall sein: Eine ♥10 mit mittlerer Trumpfanzahl, Stechen einer schwarzen Farbe mit mittlerer Trumpfanzahl, Stechen von ♥ inkl. Trumpflänge (≥ 8) oder Trumpfstärke, Trumpflänge mit Trumpfstärke, weitere Anspielasse mit mittlerer Trumpfzahl, etc. Die genau benötigten Zusatzwerte hängen von der jeweiligen Situation ab. Beispielsweise sollten mit Blättern, mit denen alternativ eine Anfrage gestellt werden kann, die Zusatzwerte zahlreicher sein, da der Hochzeiter durch die Anfrage eh schon über eine gewisse Stärke seines Partners informiert ist. Andererseits reicht schon ein geringer Zusatzwert in Situationen, in denen schon einige positive Eigenschaften der beiden Blätter bekannt sind (bei (Anspiel-)Konventionen oder der Partner hat schon eine schwarze Farbe gestochen), und damit der Gewinn schon sehr wahrscheinlich ist, aus. Letztendlich ist die Situation zumeist so, daß mit den Zusatzwerten jeweils die Erfüllung der damit verbundenen Ansage auch bei einem knapp unterdurchschnittlichen Blatt des Partners mit der notwendigen Sicherheit gewährleistet werden kann. Um ein genaueres Feeling dafür zu erhalten, was unserer Meinung nach in der jeweiligen Situation eine eigene Ansage oder auch Anfrage rechtfertigt, möchten wir auf die Beispiele bei der Optimierung (Ausreizen) des Spieles in diesem Kapitel und dem Kapitel Normalspiele verweisen.

3.3 Optimierung (Ausreizen) der Hochzeit

Die Grundlage für die Optimierung ist die systemgerechte Anwendung der Partnerwahl und der Erstansage. Hierauf aufbauend erfolgt das Ausreizen nach den gleichen Grundsätzen wie bei der Optimierung eines Normalspieles, die daher an dieser Stelle nicht nochmals wiederholt werden sollen (siehe Kap. 2.2.3). Ebenso werden die gleichen Hilfsmittel mit den analogen Bedeutungen auch hier eingesetzt. Hierbei muß nur beachtet werden, daß eine Klärung der Partnerschaft schon erfolgt ist. Also fallen beispielsweise vorzeitige Ansagen oder Anfragen zur Klärung der Partnerschaften weg. Wir haben dieses Kapitel hier aufgeführt, um zum einen zu zeigen, daß bei der Hochzeit ein sicheres Ausreizen des Spieles noch wesentlich einfacher als beim Normalspiel vonstatten geht, und zum anderen um einige Möglichkeiten, die im Kapitel Ansageverhalten neu sind, zu vertiefen. Es gelten die gleichen Randbedingungen wie im Kapitel 2.2.4:

①

♥10 ♣D ♣D ♠D ♦D ♠B ♥B ♦10 ♦9
 ♣10 ♣K
 ♠As
 -

♥D ♣B ♥B ♦As	1 4 2 3	♦D ♣B ♠B ♦B ♦As ♦9
♣As		♣10 ♣K
♠10 ♠10 ♠K ♠9		♠As ♠9
♥As ♥K ♥9		♥K ♥9

♥10 ♠D ♥D ♦B ♦10 ♦K ♦K
 ♣As ♣9 ♣9
 ♠K
 ♥As

1.Stich: ♠As ♠9 ♠K ♠K

2.Stich: ♠D ♦9 ♦10 ♥B

Konventionell zeigt dieses Anspiel des Hochzeiteres zum einen Trumpflänge (≥ 8) und den Besitz genau einer ♥10.

3.Stich: ♦10 ♦B ♥D ♣B

Das Legen der ♥D übermittelt die meiste Information. Er zeigt damit ♥10 und ♠D an. Der RE-Partei ist ohne Ansage bekannt, daß sie über mindestens 7 Trumpf von oben verfügt und daß die Gegenspieler jeweils zweimal Trumpf bedient haben. Zusätzlich

kann Spieler 1 von einer gemeinsamen Trumpflänge von 14 (Mit ♥10 ♠D ♥D ♦10 hätte Spieler 3 im zweiten Stich ♥D auf die angespielte ♠D gelegt) und Spieler 3 von 15 ausgehen.

4.Stich: ♣K ♣K ♣As+RE(3) ♣As

Spieler 3 besitzt Zusatzwerte, die der Partner nicht kennt: ♥As, Stechen des zweiten ♠-Laufes und 7 Trumpf (=Trumpflänge).

5.Stich: ♥10 ♠B 90(1)♦K! ♦As

Nachdem das zweite ♣As gefallen ist, besitzt Spieler 1 keinen Fehlverlierer mehr. Er fordert daher mit der vorzeitigen Ansage Trumpfanspiel. Spieler 3 zeigt mit dem Anspiel von ♦K eigene Trumpflänge, indem er bei den ersten beiden freiwillig gelegten Trumpf Hoch-Niedrig markiert. Er hat auf die ♠D des Hochzeiters ♦10 gelegt.

6.Stich: ♦9+0(1) ♦As ♠D ♥D

Spieler 1 stellt fest, daß die Gegenpartei zu diesem Zeitpunkt nur noch über 26 - 9 eigene Trumpf - 7 Trumpf des Partners - 6 gelegte Trumpf der Gegenpartei = 4 Trumpf verfügt. Die Schwarz-Ansage ist daher ohne Risiko, da die eigene Partei noch über 4 hohe Trumpf verfügt (♣D ♣D beim Hochzeiter und ♥10 ♠D beim Partner). Die RE-Partei erhält ohne Risiko die maximale Punktzahl von 13 (Dokochance auf ♣10 im letzten Stich unberücksichtigt).

②

♠D ♥D ♣B ♠B ♦9	♥10 ♥10 ♥D ♦D ♠B ♥B ♦As ♦K									
♣10 ♣10 ♣9	♣As									
♠As	♠K ♠9									
♥As ♥K ♥9	♥As									
	<table border="1" style="border-collapse: collapse; text-align: center; width: 100px; height: 100px; margin: auto;"> <tr> <td style="width: 30px; height: 30px;"></td> <td style="width: 40px; height: 30px;">1</td> <td style="width: 30px; height: 30px;"></td> </tr> <tr> <td style="width: 30px; height: 30px;">4</td> <td style="width: 40px; height: 30px;"></td> <td style="width: 30px; height: 30px;">2</td> </tr> <tr> <td style="width: 30px; height: 30px;"></td> <td style="width: 40px; height: 30px;">3</td> <td style="width: 30px; height: 30px;"></td> </tr> </table>		1		4		2		3	
	1									
4		2								
	3									
	♦B ♦As ♦10 ♦9									
	♣K ♣9									
	♠As ♠10 ♠10 ♠9									
	♥K ♥9									
	♣D ♣D ♠D ♦D ♣B ♥B ♦B ♦10 ♦K									
	♣As ♣K									
	♠K									
	-									

1.Stich: ♦As ♦9 ♠D ♦9

Spieler 1 gibt mit seinem Anspiel zu erkennen, daß er über Doppel-♥10 und Trumpflänge (≥ 8) verfügt. Spieler 3 legt natürlich ♠D.

2.Stich: ♦K ♦10 ♣D ♠B

Spieler 3 zeigt mit dem Nachspiel von ♣D ebenfalls Trumpflänge (≥ 7).

3.Stich: ♥10 ♦B ♦K ♣B

Die Partnerschaften sind geklärt. Zu diesem Zeitpunkt sind, ohne daß eine Ansage getroffen wurde, beiden RE-Spielern bekannt: Sie verfügen mindestens über 15 Trumpf mit genau Doppel-♥10, Doppel-♣D und ♠D an der Spitze und die Gegenspieler haben beide dreimal Trumpf bedient. Beim Minimum von 15 gemeinsamen Trumpf könnte die RE-Partei noch maximal 3 Trumpfverlierer besitzen. Spieler 3 weiß jedoch, da er 9 Trumpf hält, daß maximal noch ein Trumpfverlierer möglich sein kann. Spieler 3 spielt selbstverständlich nicht ♦10 an, da diese Karte noch für einen potentiellen Doko benötigt wird.

4.Stich: ♣As ♣9 ♣K+RE(3) ♣9

Spieler 1 verzichtet auf eine Erstansage, da er mit ♥As nur noch über einen geringen Zusatzwert verfügt. Das Stechen von ♣ im zweiten Lauf ist kein echter Zusatzwert, da Spieler 3 wegen der gezeigten Trumpflänge von Spieler 1 schon bekannt ist, daß Spieler 1 mindestens eine schwarze Farbe beim zweiten Lauf stechen kann, wenn er nicht gerade Chicane in ♥ ist. Spieler 3 sagt nun RE und behält ♣As als Standkarte.

5.Stich: ♥As ♥9 ♠K+90(3) ♥9

6.Stich: 60(3)♥B ♦As ♣D ♥D

Die vorzeitige 60-Ansage zeigt, daß Spieler 3 keinen Fehlverlierer mehr besitzt. Sie ist prinzipiell nicht unbedingt notwendig, da Spieler 1 in dieser Situation sowieso Trumpf angespielt hätte. Er kann kein ♠As besitzen, da er selbst keine Ansage getroffen hat und als zweites As ♥As gespielt hat.

7.Stich: ♥10 ♣K ♦B+0(3) ♠D

Spieler 3 hat keine Probleme mit der Schwarz-Ansage, da der sechste Stich gezeigt hat, daß die Gegenpartei keinen Trumpfstich machen kann (vergleiche Ausführungen zum 3. Stich). Die RE-Partei macht zum Schluß einen Charly und erhält mit 100%iger Sicherheit die maximale Punktzahl (hier 13). Bemerkenswert ist, daß diese Schwarz-Ansage mit nur fünf Trumpf von oben getroffen werden kann. Bei einem anderen, auf offenen Turnieren sicherlich favorisierten Spielverlauf (Einklinken mit ♥10, Nachspiel der beiden Asse gefolgt von ♦As) ist aufgrund der fehlenden Sicherheit im 6. Stich eine keine 30-Ansage unmöglich. Schon die keine 60-Ansage ist kritisch zu beurteilen, da der Informationsstand bezüglich der genauen Trumpflänge der RE-Partei und der Trumpfverteilung bei der Gegenpartei wesentlich geringer ist.

3.4 Ansageverhalten der KONTRA-Partei

Die Problematik des Ansageverhaltens der KONTRA-Partei bei einer Hochzeit wird schnell offensichtlich, wenn man sich die Grundvoraussetzungen für eine Erstansage (Kap. 2.1.1) oder auch Gegenansage (Kap. 2.3.1) in Erinnerung ruft und zusätzlich bedenkt, daß hier erschwerend hinzukommt, daß die Ansage gegen mindestens einen Stich und das Anspiel der RE-Partei gemacht wird. Dies zeigt schon, daß i.d.R. ein außerordentlich starkes Blatt vorhanden sein muß für eine Erstansage oder für eine Gegenansage auf eine Erstansage der RE-Partei. Die genaue Stärke des Blattes hängt neben dem Spielverlauf (wieviel Stiche hat die RE-Partei schon?; welche Stärken haben die Spieler der RE-Partei versprochen? etc.) auch sehr stark von der Sitzposition der einzelnen Spieler ab. Betrachten wir zunächst die Erstansage: Eine Ansage hinter dem Hochzeiter sitzend ist mit einem "schwächeren" Blatt möglich als vor dem Hochzeiter sitzend. Dies ist aus zwei Gründen so:

- Hinter dem Hochzeiter sitzend weiß der Spieler schon, daß der Hochzeiter selbst keine Erstansage getroffen hat. Er kann das Blatt seines Partners daher etwas aufwerten. Vor dem Hochzeiter sitzend hat der Spieler noch keinen direkten Anhaltspunkt über die Stärke des Blattes des Hochzeitlers.
- Hohe Trumpf - hier vor allen Dingen ♥10(en) - sind hinter dem Hochzeiter wesentlich wirksamer, da sie den i.d.R. stärkeren Spieler der RE-Partei kontrollieren können.

Vor dem Hochzeiter sitzend hat der Spieler einen wesentlichen geringeren Einfluß auf den Spielverlauf. Hieraus folgt, daß selbst mit starken Blättern direkt vor dem Hochzeiter sitzend häufig auf eine Ansage verzichtet wird. Man setzt hier häufig das Mittel der Anfrage an den Partner ein, wenn dieser noch hinter dem Hochzeiter sitzt. Eine Anfrage ist auch hier immer gleichzusetzen mit der Frage an den Partner, ob er den Stich machen kann. Einige Beispiele die die Abhängigkeit der Sitzposition näher beleuchten:

①

Der Partner des Hochzeiteres klingt sich mit ♠As ein und spielt ♥As nach. Ein KONTRA-Spieler hält:

Blatt 1: ♥10 ♠D ♥D ♦D ♣B ♠B ♦B ♦As ♣As ♣K ♣9 ♠K

Blatt 2: ♥10 ♠D ♠D ♥D ♦D ♣B ♠B ♥B ♦As ♦K ♠K ♥9

1) Der Hochzeiter sitzt an Position 2

Hier ist eine Erstansage mit einem Blatt, welches die Grundvoraussetzungen für eine Erstansage erfüllt, ausreichend, sofern einer der beiden KONTRA-Spieler das ♥As stechen kann (Blatt 1). Beide RE-Spieler haben keine Ansage getätigt und die eigene Partei sticht zusätzlich noch ein As ab. Direkt hinter dem Hochzeiter sitzend sollte ohne ♣As gewartet werden. Dies fragt zunächst danach, ob der Partner ♥As stechen kann. Nachdem der Spieler dann allerdings selbst ♥As sticht gewinnt die Anfrage eine andere Bedeutung. Der Spieler hat nun durch die Anfrage ein einladendes Blatt für eine Erstansage gezeigt. Der Partner sollte mit ♣As und keinem sehr schwachen Blatt nun KONTRA ansagen. Genauso sollte mit diesem Blatt ohne ♥-Stechen durch Warten die Anfrage gestellt werden. Der Partner antwortet bei Chicane ♥ mit KONTRA. Ohne das Stechen darf man allerdings nur mit einem starken Blatt (beispielsweise Blatt 1 mit Austausch der 3 ♣ gegen 3 ♥) eine Ansage treffen, da die RE-Partei nunmehr 2 Stiche liegen hat und noch das dritte As spielen kann. Mit Blatt 2 hingegen ist an Position 3 auch ohne Anfrage eine eigene KONTRA-Ansage gerechtfertigt. Merke: *Das Verzichten auf eine Anfrage deklariert besondere Stärke!* Ebenso folgt mit Blatt 2 an Position 4 ein KONTRA, auch ohne daß der Partner eine Anfrage gestellt hat.

2) Der Hochzeiter sitzt an Position 3:

Hier hängt die benötigte Stärke für eine Erstansage entscheidend von der Sitzposition desjenigen Spielers ab, der das starke Blatt hält. Betrachten wir hierzu nochmals die beiden Beispielblätter: Mit dem Blatt 1, vor dem Hochzeiter sitzend, reicht die Stärke dieses Blattes für die Erstansage nicht aus, da keine Information über die Stärke des Blattes des Hochzeiteres und damit auch über die Stärke des Blattes des eigenen Partners vorliegt. Es sollte daher hier wiederum eine Anfrage gestellt werden. Sticht der Partner auch ♥, so sagt er KONTRA, wobei der Spieler allerdings trotzdem selbst stechen sollte, da er keinen sinnvollen Abwurf und ♣As hält. Antwortet der Partner nicht, so wird das ♥As ohne Ansage gestochen. Der Partner wird dann KONTRA sagen, wenn er ein mittelprächtiges Blatt besitzt und der Hochzeiter keine Ansage trifft. Der Vorteil dieser Anfrage ist, daß der Spieler a) erfährt, ob der Partner auch ♥ sticht und b) nicht ins offene Messer laufen kann. Der Hochzeiter weiß zwar nach dem Abstechen auch von der Einladung, er hat aber das Problem, daß er noch nicht abschätzen kann, ob der Partner des einladenden Spielers eine Erstansage trifft. Die gleiche Anfrage kann der Spieler 2 auch stellen, wenn er einen kleinen ♥ bedienen muß. Es gelten die gleichen Überlegungen wie bei der vorherigen Sitzposition des Hochzeiteres. Hinter dem Hochzeiter sitzend kann der Spieler mit dem angegebenen Blatt 1 genauso wie bei der vorherigen Sitzposition eine Erstansage treffen. Mit einem kleinen ♥ muß er allerdings auf die Anfrage verzichten und sollte dann auch keine freiwillige Erstansage treffen. Mit dem Blatt 2 sollte der Spieler an Position 2 zunächst wieder eine Anfrage stellen, dann allerdings selbst KONTRA ansagen. Allerdings ist nicht klar, ob das Spiel wirklich gewonnen werden kann: Die RE-Partei hat circa 45-50 Augen nach den ersten beiden Stichen liegen und sollte der Hochzeiter noch zusätzlich die andere ♥10 halten wird das Spielausgang sehr knapp, gegebenenfalls fängt man sich noch ein RE ein. Dies zeigt, daß mit einem minimal schwächeren Blatt (Austausch

von ♦K gegen ♠K oder ♠D gegen ♦D) eine Ansage vor dem Hochzeiter nicht gerecht-fertigt ist. Hier ist die Entscheidung dem Partner zu überlassen. Hinter dem Hochzeiter sitzend erfolgt selbstverständlich die Ansage auch mit dem etwas abgeschwächten Blatt freiwillig.

3) Der Hochzeiter sitzt an Position 4

Hier ist die Situation für die KONTRA-Partei am schwierigsten, da keine Möglichkeit besteht herauszufinden, ob der Hochzeiter ein Blatt für eine eigene Erstansage hält. Jede Ansage ist also mit einem erhöhten Risiko verbunden. Es gelten daher dieselben Prinzipien wie bei dem Fall 2), wo der Spieler mit dem starken Blatt vor dem Hochzeiter sitzt. Diesmal allerdings für beide Partner. Gegebenenfalls sollte eine Ansage des Hochzeiters, der bei Lauf des Asses auch mit einem relativ schwachen Blatt aufgrund der schon vorhandenen Augenzahl RE ansagen wird, abgewartet werden. Konkret bedeutet dies für Blatt 1: Keine Erstansage an Position 3, während an Position 2 die übliche Abfrage mit der "Doppelbedeutung" gestellt wird. und für Blatt 2: Gleiche Überlegungen wie bei der Sitzposition 2 direkt vor dem Hochzeiter.

2

Einklinken mit ♠As oder ♥10 und Nachspiel eines kleinen Trumpf.

Beide Konstellationen (besonders Einklinken mit ♥10) kommen der KONTRA-Partei entgegen, da zum einen die RE-Partei weniger Fehlstiche erzielt hat, bzw. durch spezielle Anfragen die KONTRA-Parteien Informationen über die Verteilungen der ♥10(en) erhalten kann. Ein Warten des ersten KONTRA-Spielers, der zu diesem Stich eine Karte zugeben muß, stellt immer eine Anfrage an den Partner dar, ob er eine ♥10 besitzt. Er zeigt damit nicht unbedingt eine eigene ♥10 an. Der Partner sollte im Besitz einer ♥10 sofort KONTRA ansagen, im anderen Fall nur (allerdings nicht sofort), wenn er noch wichtige Zusatzwerte besitzt. Die Anfrage nach einer ♥10 zeigt zumindest eine einladende Hand. Die Stärke des eigenen Blattes für eine solche Anfrage kann aufgrund der obigen Argumentation natürlich geringer sein als bei der vergleichbaren Sitzposition bei Beispiel 1. Einige Beispiele in Abhängigkeit von der Sitzposition des Hochzeiters:

1) Hochzeiter sitzt an Position 3 (Einklinken mit ♠As):

Die Anfrage ist forcierend. Der Spieler 2 besitzt ein starkes Blatt, z.B.: ♥10 ♠D ♥D ♦D ♦D ♠B ♥B ♦As ♦9 ♣As ♠10 ♠9 Prinzipiell könnte er auch selbst seine ♥10 legen, doch erscheint es sinnvoller dem Hochzeiter noch einen hohen Trumpf herauszuholen. Der Spieler legt also bei Antwort ♦As, ansonsten ♥10, da er selbst ♣As besitzt. Das Legen der eigenen ♥10 trotz Antwort zeigt vereinbarungsgemäß ein sehr starkes Blatt und stellt eine Einladung zu einer weiteren Ansage dar (Beispielsweise Blatt 1 mit Austausch von ♦9 gegen ♥D oder ♠D). Mit dem Legen der Dulle bei negativer Antwort lädt er den Partner gleichzeitig zu einer Erstansage ein. Dieser sollte mit dem folgenden Blatt KONTRA ansagen, wenn der Hochzeiter schweigt: ♠D ♦D ♣B ♠B ♥B ♦10 ♦K ♣10 ♠As ♠9 ♥As ♥As Das Doppel-♥As inklusive dem Singleton ♣10, bei einer mittleren Trumpfzahl mit ♠D sind ausreichende Zusatzwerte. Erfolgte das Einklinken mit der ♥10, so erhält die Anfrage nach dem Legen der eigenen ♥10 wiederum den gleichen Charakter (Einladung an den Partner), während ein Legen der ♥10 ohne Warten in diesem Fall mit Ansage Stärke und ohne Ansage Schwäche bedeutet. An Position 4 sagt der Spieler mit diesem Blatt bei Einklinken mit ♥10 sofort auf den angespielten Trumpf KONTRA (zeigt Stärke und die ♥10). Beim Einklinken mit dem ♠As zeigt das Legen der ♥10 mit einer freiwilligen eigenen Ansage ein starkes Blatt mit Doppel-♥10 (sonst hätte er gewartet)

und ohne Ansage ein schwaches Blatt (i.d.R. mit Anspielas(sen)). An Position 4 sitzend erfolgt eine sofortige Ansage auf den angespielte Trumpf nur mit Doppel-♥10. Der Partner kann durch die recht genau gezeigte Stärke seines Partners entsprechend der Stärke seines eigenen Blattes hinter dem Hochzeiter balancieren.

Blatt 1: ♠D ♥D ♥D ♦D ♣B ♠B ♥B ♦B ♦As ♦K ♠10 ♥As

Mit diesem Blatt ist an Position 2 ebenfalls eine Anfrage nach einer ♥10 beim Partner gerechtfertigt. Das Beispiel sollte nur dazu dienen, um zu zeigen, daß der Besitz einer eigenen ♥10 nicht unbedingt Voraussetzung für diese Anfrage sein muß. Bei Einklinken mit ♥10 kann das Blatt sogar noch erheblich schwächer sein (Austausch von ♥D gegen ♣K).

2) Der Hochzeiter sitzt an Position 4:

Hier gelten prinzipiell die gleichen Überlegungen wie bei der vorherigen Sitzposition. Spieler 2 sollte allerdings bei dieser Anfrage ein etwas stärkeres Blatt im Vergleich zu dem vorherigen Beispiel besitzen, da die Möglichkeit des Eliminierens eines hohen Trumpfes des Hochzeitlers nicht besteht und bei den einladenden Varianten noch nicht weiß, ob der Hochzeiter selbst eine Ansage treffen will. Die Einladung bei Verneinen der Antwort durch Legen der eigenen ♥10 sollte der Spieler 3 allerdings hier nur annehmen, wenn er mindestens ein schwarzes As plus ♥As besitzt. Der einladende Spieler muß hier selbst keine Anspielasse besitzen, da sein Partner ja direkt hinter ihm sitzt.

3) Der Hochzeiter sitzt an Position 2:

Hier ist Vorsicht angebracht. Das Nachspiel eines Trumpfes des Partners des Hochzeitlers ist häufig ein Stärkesignal. Er zeigt damit ein trumpfkurzes Blatt mit Doppel-♥10 (nach Einklinken mit ♥10) oder die Unspielbarkeit einer der Restfarben und Chicane bzw. Doppelas in der anderen Farbe (nach Einklinken mit einem As). Dies ergibt sich aus der Tatsache, daß er selbst keine Erstansage trifft und keine starke (Anspiel-)Konvention gewählt hat. Diese Informationen sind bei der Anfrage zu berücksichtigen, allerdings ist es i.d.R. ein gutes Zeichen, daß der Hochzeiter im Besitz der gleichen Information keine Erstansage getroffen hat.

Mit den beiden ausführlichen Beispielen haben wir versucht zu zeigen, daß bei einer Hochzeit noch einige weitere, spezifische Probleme bei der Überlegungen Erstansage ja oder nein ange stellt werden müssen. Wir haben aus Gründen der Klarheit der Darstellung auf die genaue Spielsituation (wer hat welche Karte zum Klärungsstich gelegt etc.) verzichtet. Natürlich spielen diese Informationen ebenfalls eine Rolle. Hier sollte man sich bei der Entscheidung an die Prinzipien der Gegenansage bei Normalspielen (Kap. 2.3.1) erinnern. Dies gilt natürlich auch bei der Beurteilung einer Gegenansage (i.d.R. gegen weitere Ansagen). Es ist jeweils der genaue Informationsstand des Spieles in Verbindung mit dem eigenen Blatt zu prüfen und zu überlegen, ob die ansagende Partei mit dem Spielverlauf rechnen mußte oder ob er völlig unerwartet ist. Auf Beispiele zu diesem Themenkomplex kann an dieser Stelle verzichtet werden, da eine ausführliche Darstellung schon bei den Normalspielen erfolgte und die verwendeten Hilfsmittel (beispielsweise Anfragen) die gleiche Bedeutung wie bei den dortigen Beispielen für geklärte Partnerschaften haben.

4 Solo

Ein Solo ist durch folgende Eigenschaften charakterisiert:

- Die Kartenhierarchie wird von einem Spieler, der gegen die anderen drei Spieler antritt, bestimmt.
- Eine eindeutige Klärung der Partnerschaften erfolgt vor Anspiel der ersten Karte.
- Die letztmöglichen Ansagezeitpunkte sind unabhängig vom Spielverlauf.

Aufgrund von Punkt 1 ist natürlich klar, daß in diesem Kapitel nur das Spiel der KONTRA-Partei von Interesse sein kann, da nur hier eine Kommunikation zwischen den Spielern möglich ist. Es wird gezeigt, wie durch die Anwendung der bekannten Hilfsmittel (Ansayzeitpunkte, Anfragen, Konventionen) des **Essener Systems** das Gegenspiel gegen ein Solo optimiert werden kann. Dies ist aber gerade wegen des Punktes 1 der Charakterisierung mit einer besonderen Problematik verbunden: Beim Solo treten im Vergleich zu den übrigen beiden Spielformen (Normalspiel und Hochzeit) eine Vielzahl zusätzlicher Parameter auf, die natürlich einen Einfluß auf die Anwendung (benötigte Stärke) und auch die Interpretation der Hilfsmittel besitzen:

- *Welches Solo wird gespielt?*
Es ist natürlich klar, daß die Interpretation von Ansagezeitpunkten oder auch die Grundvoraussetzungen für eine Ansage von der Art des Solos abhängt. Andererseits besitzen die einzelnen Solotypen natürlich auch eine unterschiedliche Gewichtung: Der Spieler hat natürlich bei der Entscheidung ein Solo zu spielen grundsätzlich vorher eine Abschätzung seiner Chancen im Normalspiel (oder Hochzeit) vorgenommen. Hieraus folgt, wenn man bedenkt, daß die freiwillige Entscheidung für ein Solo nur getroffen werden sollte, wenn der Erwartungswert höher als beim Normalspiel ist, eine natürliche Reihe der Stärke der einzelnen Soli: Farbensolo > Damensolo > Bubensolo > Assolo. Die benötigte Stärke für eine Ansage hängt daher von der Art des Solos ab.
- *Wann wird das Solo gespielt?*
Unter dem vorherigen Punkt wurde die Argumentation für das Spielen eines Solos durchgeführt für den Fall, daß der Spieler keinen Zwang besitzt ein Solo spielen zu müssen. Dies ist aber in den Zeiten des Pflichtsolos strenggenommen nur bei einem Lustsolo der Fall. Sofern der Spieler also noch ein Solo spielen muß, wird es natürlich im Laufe der Spielrunde immer wahrscheinlicher, daß ein Solo auch dann gespielt wird (im Extremfall muß bei der Vorführung), wenn der Vergleich zwischen Solo und Normalspiel nicht zugunsten des Solos ausfällt. Dies hat natürlich ebenfalls einen Einfluß auf die benötigte Stärke für eine Aktion im Sinne des **Essener Systems**. Man könnte nun natürlich behaupten, daß das Ansageverhalten des Solospielers ein Indiz für die Stärke des Solos ist. Aber auch dies ist nicht richtig, da der Solospieler nur sich selbst verantwortlich ist. Er kann bei einem Verzicht auf eine Ansage durchaus auf eine Erstansage der Gegenpartei warten. Das Ansageverhalten beim Solo ist in vielen Fällen ein psychologisches Phänomen.
- *Sind schon andere Vorbehalte angemeldet?*
Dies hat ebenfalls einen Einfluß. Durch die Anmeldung eines anderen Vorbehaltes fehlt bzw. ändert sich bei dem Solospieler die Abschätzung Normalspiel vs Solo. Ein simples Beispiel: Nachdem an Position 1 Vorbehalt angemeldet wurde wird Spieler 3 mit folgenden Blättern natürlich ebenfalls Vorbehalt anmelden, sofern er noch ein Pflichtsolo spielen muß:

Blatt 1: ♠10 ♣D ♠D ♠D ♦D ♣B ♠B ♦As ♦9 ♠As ♥As ♥K (Farbensolo in ♥)

Blatt 2: ♣B ♦As ♦10 ♦9 ♣As ♣As ♣9 ♠As ♠10 ♥As ♥K ♥9 (Assolo).

Im ersten Fall ist das gute Normalspiel futsch und im zweiten Fall will man sicherlich nicht die Hinrichtung bei einer Hochzeit miterleben. Vielleicht läßt sich Spieler 1 mit einem guten Trumpfblatt zur Hochzeit zu seinem Pflichtsolo verleiten. Für die Anwendung der Hilfsmittel lassen sich also die folgenden Parameter zusammenfassen:

- Der Informationsstand des Spieles (bisheriger Spielverlauf inkl. Ansagen, auch eventuell Anfragen und Konventionen).
- Das eigene Blatt.
- Die Art des Solos (Farben-, Damen-, Buben- und Assolo).
- Der Zeitpunkt des Solos.

Im folgenden werden wir zeigen wie in Abhängigkeit von der Art des Solos und den bekannten Parametern 1 und 2 eine sinnvolle Anwendung der Hilfsmittel des **Essener Systems** möglich ist. Der Zeitpunkt des Solos wird nur insofern berücksichtigt, daß wir von einem freiwilligen Solo ausgehen. Wir werden uns also primär mit der Interpretation der Hilfsmittel und nur sekundär mit den benötigten Stärken für ihre Anwendung beschäftigen.

4.1 Assolo

Das Assolo ist das schwächste Solo in der obigen Kette, d.h. ein Assolo wird von einem Spieler auch relativ häufig gewählt, wenn der Erwartungswert für das Solo negativ ist. Der Solospieler muß also nicht unbedingt mit einem Gewinn rechnen, d.h. das Erreichen von 90 Augen ohne eine KONTRA-Ansage kann häufig bereits als Erfolg gewertet werden. Wir unterscheiden zwei Typen von Assoli:

- *Standardassolo:*
Der Solospieler hat Anspiel und zieht seine Stiche von oben ab.
- *Entwicklungsassolo:*
Der Solospieler geht freiwillig vom Spiel (z.B. zur Entwicklung einer Farbe) oder die Gegenpartei besitzt Anspiel.

4.1.1 Standardassolo

Der Solospieler besitzt i.d.R. eine lange Farbe (5-7, selten 8 Karten), in der er wahrscheinlich keinen Abgeber besitzt, und As(se) in den Nebenfalten. Ein solches Solo ist bei 9 Stichen immer gewonnen und bei 7 Stichen i.d.R. verloren (lediglich bei einigen Extremverteilungen bestehen Gewinnaussichten). Von Interesse ist der Fall, daß der Solospieler 8 Stiche besitzt. Die folgende Tabelle, in denen die Mindestaugenzahl des Solospielers in Abhängigkeit von der genauen Struktur seines Blattes eingetragen ist, zeigt, daß es hier von enormer Bedeutung ist, daß dem Solospieler nicht unnötig Augen geschenkt werden:

Tab. 4: Mindestaugenzahl des Solospielers in Abhängigkeit von der genauen Struktur des Blattes beim Standardassolo

Struktur*	gefangene Volle (= 10)**	Mindestaugenzahl
5 + 3	0	118 (119 bei 3 Nebenasse) + pro 9: +4; pro B: +2; pro D: + 1
6 + 2	0	112 + pro 9: +4; pro B: +2; pro D: + 1
	1 (52,6; 33,5)	119 + pro 9: +4; pro B: +2; pro D: + 1 und - 1 für den ersten Abgeber <K
	2 (< 15)	126
7 + 1	0	105 + pro 9: +4; pro B: +2; pro D: + 1
	1 (73,0; 52,3)	111 + pro 9: +4; pro B: +2; pro D: + 1
	2 (<30)	118 + pro 9: +4; pro B: +2; pro D: + 1 und -1 für den ersten Abgeber <K
8 + 0	0	98 + pro 9: +4; pro B: +2; pro D: + 1
	1 (90,4; 73,0)	104 + pro 9: +4; pro B: +2; pro D: + 1
	2 (49,0; <30)	110 + pro 9: +4; pro B: +2; pro D: + 1

* = Die erste Zahl gibt die lange Farbe und die zweite Zahl die Anzahl der Nebenstiche an.

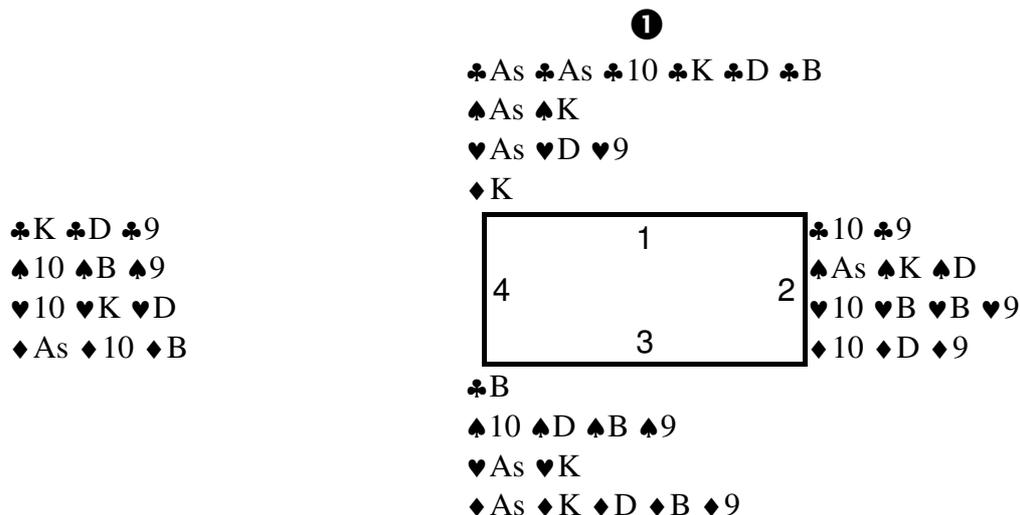
**= Die Klammerwerte geben die Wahrscheinlichkeit (in %) für das Fangen mindestens der angegebenen Anzahl Voller (10) in Abhängigkeit von der Anzahl der eigenen vollen Abgeber an:

1. Zahl = kein eigener voller Abgeber;
2. Zahl = ein eigener voller Abgeber.

Hierbei ist optimales Abwerfen auf die lange Farbe Voraussetzung.

4.1.1.1 Gegenspiel (As-Signal-Konvention)

Von einem Gegenspiel kann gegen diesen Typ des Solos eigentlich keine Rede sein. Die Gegenspieler können i.d.R. lediglich auf die Standkarten des Solospielers abwerfen. Diese Abwürfe sind allerdings nach Beendigung des Bedienens frei wählbar. Es besteht also die Möglichkeit durch die Reihenfolge der Abwürfe seinen Mitspielern Informationen zukommen zu lassen. Die wichtigste Information für die Gegenspieler ist: Welche Nebenstiche besitzt der Solospieler. Um zu verhindern, daß dem Solospieler unnötig Volle geschenkt werden hat sich nun das folgende konventionelle System bewährt, welches durch die Reihenfolge der freiwilligen Abwürfe auf die lange Farbe des Solospielers den Mitspielern zeigt, welche Asse die einzelnen Spieler halten. Hieraus ist dann ein Rückschluß auf die Nebenstiche des Solospielers möglich. Diese Information ist zwar auch für den Solospieler zugänglich, allerdings nur in sehr seltenen Fällen von praktischem Nutzen. Wie wichtig eine einwandfreie Konvention für dieses Gegenspielproblem ist zeigt das folgende Beispiel:



Der Solospieler hat eine Mindestaugenzahl von 117 sicher (fängt er einen Vollen so hat er gewonnen) und trommelt selbstverständlich zunächst seine lange Farbe herunter, um zusätzliche Chancen durch fehlerhafte Abwürfe der Gegenspieler zu erhalten. Betrachten wir nun die Gegenblätter: Es zeigt sich, daß besonders Spieler 4 in arge Abwurfprobleme kommen wird: Er hält beim letzten ♣ noch ♠10 x ♥10 x ♦As 10 x und muß sich nun entscheiden, welchen Vollen er Singleton stellt. Hat er keine Informationen über die Verteilung der restlichen Asse, so wird er in 2 von 3 Fällen falsch raten und der Solospieler das Spiel gewinnen.

Bei der As-Signal-Konvention gelten folgende Regeln für die freiwilligen Abwürfe:

- Es werden möglichst eindeutig so viele Asse wie möglich mit Ausnahme von Doppelassen gezeigt.
- Der Abwurf einer Karte signalisiert: Wahrscheinlich ein As in der Farbe des Abwurfes.
- Ein Farbwechsel bestätigt das Vorhandensein des Asses, der zuvor gelegten Farbe.
- Es wird kein Voller Singleton gestellt, es sei denn der Spieler hält mehr als 4 Volle oder beide Asse sind bei der KONTRA-Partei.

- Asse, die aufgrund von Regel 3 nicht gezeigt werden können (z.B. bei As x oder As 10 x) werden durch ein Hoch-Niedrig-Signal bei Abwurf einer anderen Farbe gezeigt. Ein Hoch-Niedrig-Signal kann dabei durch eine Karte einer anderen Farbe unterbrochen werden.
- Die Signalfolge ist beendet, wenn eine Farbe wiederholt wird, oder wenn nach einem Hoch-Niedrig-Signal die Farbe gewechselt wird.

Die folgenden Beispiele zeigen die erfolgreiche Anwendung dieser Konvention:

①

Verteilung siehe weiter oben (Typ 6 + 2, Mindestaugenzahl 117)

1.Stich: ♣As ♣9 ♣B ♣9 (+13)

2.Stich: ♣10 ♣10 ♦D! ♣D (+26)

Spieler 3 besitzt 2 Asse. Nach den obigen Regeln hat er zwei Möglichkeiten des Abwurfes: a) ♦D ♦B ♦9 ♠9 Doppeltes Hoch-Niedrig-Signal zeigt 2 nicht direkt signalisierbare Asse b) ♦9 ♠B ♠9 ♦B zeigt ♦As und ein nicht signalisierbares weiteres As (= ♥As!, da ♠As und ♦As durch die gleichen Karten direkt signalisierbar sind: ♦9 ♠9 ♦B). Die zweite Signalfolge besitzt den größeren Informationsgehalt, hat aber den Nachteil, daß eventuell ♠10 bei Doppel-♠As beim Solospieler verloren geht. Der erste Abwurf ♦D läßt beide Möglichkeiten der Signalfolge offen. Der Spieler kann nach a) signalisieren und nach b), indem er nun ♦D ♠B ♠9 ♦K! abwirft.

3.Stich: ♣As ♠D ♠B ♣K (+20)

Spieler 3 entscheidet sich nun für die risikoreichere Variante, da Spieler 2 als erste Karte mit ♠D wahrscheinlich ♠As hält.

4.Stich: ♣K ♥9 ♠9 ♦B (+6)

Spieler 4 kann ♦B werfen, da Spieler 2 schon ♦As signalisiert hat.

5.Stich: ♣D ♥B ♦9 ♠9 (+5)

Spieler 2 und 3 haben ihre Signalfolge beendet. Sie besitzen ♠As bzw. ♦As und ♥As, Spieler 4 zeigt direkt ♦As.

6.Stich: ♣B ♦9 ♦B ♥D (+7)

Spieler 4 hat zwar nun mit ♥D auch noch ♠As signalisiert, dies ist aber unbedeutend, da der Solospieler keinen ♣ mehr besitzt. Nach Abzug von ♠As (+20) und ♥As (+21) hat der Solospieler lediglich 118 Augen und verloren.

②

7 + 1- Solo. Solospieler erhält Minimum 115 Augen, ein Voller reicht.

♣As ♣As ♣10 ♣D ♣B ♣9 ♣9							
♠9							
♥K ♥9							
♦As ♦B							
♣B							
♠As ♠K ♠B ♠B							
♥10 ♥D							
♦10 ♦K ♦K ♦D ♦D							
	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 150px; height: 100px; margin: 0 auto;"> <tr> <td style="width: 50px; height: 50px; text-align: center; vertical-align: middle;">1</td> <td style="width: 50px; height: 50px;"></td> </tr> <tr> <td style="width: 50px; height: 50px; text-align: center; vertical-align: middle;">4</td> <td style="width: 50px; height: 50px; text-align: center; vertical-align: middle;">2</td> </tr> <tr> <td style="width: 50px; height: 50px; text-align: center; vertical-align: middle;">3</td> <td style="width: 50px; height: 50px;"></td> </tr> </table>	1		4	2	3	
1							
4	2						
3							
	♣10 ♣K ♣D						
	♠As ♠10 ♠K						
	♥K ♥D ♥B						
	♦As ♦10 ♦9						
	♣K						
	♠10 ♠D ♠D ♠9						
	♥As ♥As ♥10 ♥B ♥9						
	♦B ♦9						

1.Stich: ♣As ♣D ♣K ♣B (+20)

2.Stich: ♣10 ♣K ♦9 ♠B (+16)

Spieler 3 wirft $\diamond 9$, da Doppelasse nicht gezeigt werden. Durch die Gesamtanzahl der Asse und der gezeigten Farben kann jeder Spieler nach Beendigung aller Signalfolgen selbst erkennen, ob einer der Partner noch ein Doppelas besitzt.

3.Stich: $\clubsuit As$ $\clubsuit 10$ $\diamond B$ $\diamond D$ (+26)

Spieler 3 beendet seine Signalfolge und hat kein Einzelas gezeigt. Er beginnt nun mit seinen natürlichen Abwürfen.

4.Stich: $\clubsuit D$ $\spadesuit K$ $\heartsuit 9$ $\diamond D$ (+10)

Spieler 2 wirft nun trotz der Kombination $As\ 10\ x\ \spadesuit K$ ab, da Spieler 4 definiert das andere $\spadesuit As$ besitzt (seine Abwürfe waren $\spadesuit B\ \diamond D$).

5.Stich: $\clubsuit B$ $\heartsuit D$ $\spadesuit 9$ $\spadesuit B$ (+7)

6.Stich: $\clubsuit 9$ $\heartsuit B$ $\heartsuit B$ $\diamond K$ (+8)

Spieler 2 zeigt nun durch sein Hoch-Niedrig-Signal noch $\diamond As$ (vergleiche das vorherige Beispiel) und verneint gleichzeitig $\heartsuit As$, da er alle 3 Asse mit der Abwurffolge $\heartsuit D\ \spadesuit K\ \heartsuit B$ hätte signalisieren können! Damit ist klar, daß der Solospieler neben seinen 7 \clubsuit noch $\diamond As$ besitzt und Doppel- $\heartsuit As$ haben kann. Da keine Gewinnchance besteht für den Fall des Doppel- $\heartsuit As$ beim Solospieler, reagieren die Gegenspieler bei ihren weiteren Abwürfen so als ob das Doppelas bei einem von ihnen sitzt.

7.Stich: $\clubsuit 9$ $\heartsuit K$ $\spadesuit D$ $\spadesuit K$ (+11)

Der Solospieler erhält noch $\diamond As$ mit 18 Augen und verliert sein Solo mit 116 Augen.

③

6 + 2- Solo mit Doppelas. Solospieler erhält Minimum 118, ein Voller reicht.

$\clubsuit As\ \clubsuit As\ \clubsuit 10\ \clubsuit 10\ \clubsuit D\ \clubsuit 9$						
$\spadesuit As\ \spadesuit As\ \spadesuit K$						
$\heartsuit D\ \heartsuit 9$						
$\diamond D$						
$\clubsuit K\ \clubsuit D\ \clubsuit B$	<table style="margin: auto;"> <tr><td style="padding: 5px;">1</td></tr> <tr><td style="padding: 5px;">4</td></tr> <tr><td style="padding: 5px;">3</td></tr> <tr><td style="padding: 5px;">2</td></tr> </table>	1	4	3	2	$\clubsuit K\ \clubsuit 9$
1						
4						
3						
2						
$\spadesuit 10\ \spadesuit D\ \spadesuit B$		$\spadesuit 10\ \spadesuit D\ \spadesuit 9\ \spadesuit 9$				
$\heartsuit 10\ \heartsuit D$		$\heartsuit As\ \heartsuit 10\ \heartsuit B$				
$\diamond As\ \diamond 10\ \diamond K\ \diamond D$		$\diamond B\ \diamond B\ \diamond 9$				
	$\clubsuit B$					
	$\spadesuit K\ \spadesuit B$					
	$\heartsuit As\ \heartsuit K\ \heartsuit K\ \heartsuit B\ \heartsuit 9$					
	$\diamond As\ \diamond 10\ \diamond K\ \diamond 9$					

1.Stich: $\clubsuit As$ $\clubsuit 9$ $\clubsuit B$ $\clubsuit B$ (+15)

2.Stich: $\clubsuit As$ $\clubsuit K$ $\heartsuit 9$ $\clubsuit D$ (+18)

3.Stich: $\clubsuit 10$ $\diamond B$ $\diamond 9$ $\clubsuit K$ (+16)

Spieler 2 zeigt $\heartsuit As$ durch ein Hoch-Niedrig-Signal in der sichereren Farbe. Er kann allerdings auch $\heartsuit B$ riskieren, da $\heartsuit As$ beim Spieler 3 durch die abgeworfene $\heartsuit 9$ wahrscheinlich ist.

4.Stich: $\clubsuit 10$ $\diamond 9$ $\heartsuit B$ $\diamond K$ (+16)

Spieler 3 beendet seine Signalfolge. Er besitzt $\diamond As$ und $\heartsuit As$. Dies hätte er auch mit einer Abwurffolge $\diamond 9\ \heartsuit 9\ \spadesuit B\ \spadesuit K$ zeigen können, was allerdings eine Karte länger dauert und somit schlechter ist. Spieler 2 hat ebenfalls seine Signalfolge beendet (eine weitere $\diamond 9$, welche 2 Asse zeigen würde kann er nicht mehr abwerfen) und besitzt ein As unbekannter Farbe. Spieler 4 wirft zunächst $\diamond K$ ab, da noch kein $\spadesuit As$ gezeigt wurde, und er somit $\diamond As$ nicht direkt zeigen kann.

5. Stich: $\clubsuit D \spadesuit 9!! \spadesuit B \heartsuit D!! (+8)$

Der Abwurf von $\spadesuit 9$ des Spielers 2 verdient zwei Ausrufezeichen. Er verneint damit definitiv $\spadesuit As$, da er dies hätte direkt zeigen können. Ein Abwurf von $\heartsuit B$ wäre in Bezug auf $\heartsuit As$ nicht das Gleiche, da Spieler 3 mittlerweile $\heartsuit As$ signalisiert hat und somit Spieler 2 nun auch von $\heartsuit As$ x bzw. $\heartsuit As$ 10 x abwerfen darf. Spieler 4 muß nun $\heartsuit D$ abwerfen, da er nun weiß, daß der Solospieler Doppel- $\spadesuit As$ hält. Dies zeigt Spieler 3, daß Spieler 4 $\diamond As$ und somit Spieler 2 definitiv $\heartsuit As$ hält. Nach einem Abwurf von $\diamond D$ könnte der Solospieler auch noch $\spadesuit As$ plus einem roten As besitzen.

6. Stich: $\clubsuit 9 \diamond B \spadesuit K \diamond D (+9)$

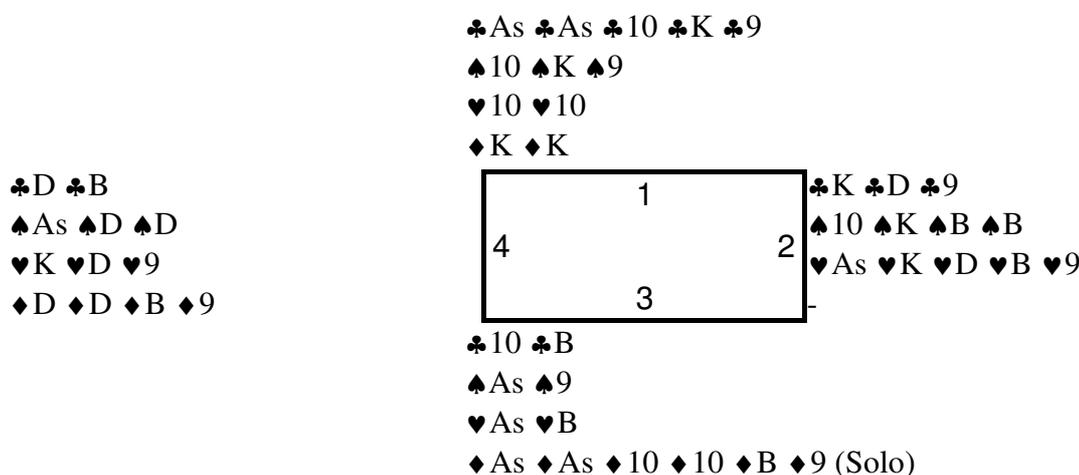
Der Solospieler kann nun noch Doppel- $\spadesuit As$ abziehen, kann aber nicht gewinnen (120 Augen).

Die Beispiele haben gezeigt, daß durch eine optimale Anwendung dieser Konvention viele (nicht alle) auf der Kippe stehende Assoli zugunsten der KONTRA-Partei entschieden werden können. Die Spieler müssen "lediglich" alle Abwürfe genau registrieren und selbst die optimale Abwurfsequenz finden. Zusätzlich zu den freien Abwürfen kann auch die Bedienfolge bei der langen Farbe des Solospielers zur Informationsübermittlung genutzt werden. Hier kann eine Mindestanzahl durch Hoch-Niedrig-Signale (eine 10 wird nicht als Signalkarte verwendet) gezeigt werden. So kann Spieler 2 in Beispiel 3 mindestens ein As zeigen, indem er $\clubsuit K \clubsuit 9$ abwirft ($\clubsuit 9 \clubsuit K$ zeigt definitiv kein As) und Spieler 4 genau ein As zeigen, indem er $\clubsuit D \clubsuit B \clubsuit K$ ($\clubsuit K$ beendet die Signalfolge; $\clubsuit K \clubsuit D \clubsuit B$ zeigt mindestens zwei Asse; $\clubsuit B \clubsuit D \clubsuit K$ zeigt kein As) abwirft. Mit einer Abwurffolge $\clubsuit K \clubsuit 9 \spadesuit 9 \spadesuit B$ zeigt der Spieler nun mindestens ein Doppelas, da er zunächst den Besitz von mindestens einem As zeigt, später aber den Besitz von As(sen) verneint. Folglich muß er mindestens ein Doppelas besitzen!

Übrigens: Ein pfiffiger Solospieler kann bei einem 6 + 2-Solo die Signalfolge dadurch stören, indem er während des Abspiels seiner langen Farbe ein Nebenass einstreut. Man hilft sich dann, indem die gelegten Karten der KONTRA-Spieler bei diesem Stich für die Signalfolge nicht berücksichtigt werden. Es muß allerdings dann bedacht werden, daß eventuell durch diesen Zwischenstich keine korrekte Signalfolge mehr möglich ist.

Diese Konvention ist auch bei dem Entwicklungsassolo anwendbar für den Fall, daß die eigene Partei eine lange Farbe herunter spielt. Allerdings signalisieren nur die Spieler ihre Asse nach den bekannten Regeln (es dürfen hier natürlich auch Volle abgeworfen werden oder Asse Singleton gestellt werden), die zwischen dem Solospieler und demjenigen sitzen, der die Farbe spielt. Damit wird das Mißgeschick vermieden, daß der Solospieler die Information ausnutzen kann, indem er die Asse Singleton stellt, die ein hinter ihm sitzender Spieler signalisiert hat. Bei der folgenden Kartenkonstellation sollte nur Spieler 2 sein As signalisieren:

①



Spieler 1 zieht selbstverständlich seine 5 ♣-Stiche ab, dabei sollte Spieler 4 auf keinen Fall sein ♠As signalisieren, damit der Solospieler nicht ohne Bedenken ♠9 abwerfen kann. Der Solospieler soll raten, welche As(se) noch vor ihm sitzen!

4.1.1.2 Ansageverhalten der Gegenspieler

Zum Abschluß noch einige Worte zu dem Ansageverhalten gegen diesen Solotyp: Ein Gegenspieler sollte nur mit folgenden Blattmerkmalen eine Ansage gegen das Solo treffen:

- Er besitzt einen sicheren Stopper in der wahrscheinlich langen Farbe des Solospielers, mit dem der Solospieler bei der Entscheidung für das Solo bzw. zum Zeitpunkt seiner RE-Ansage beim Solo nicht rechnen konnte. Dem Solospieler sollten durch den Stopper 2 direkte Stiche in seiner langen Farbe zerstört werden. Beispiele sind 10 x x x (Minimallänge des Solospielers: 5) oder K K x x (Minimallänge des Solospielers: 5-6, eine 10 ist gefallen) oder 10 x x (Minimallänge des Solospielers: 6, eine 10 ist gefallen).
- Er besitzt ein starkes Normalspiel mit 3-4 sicheren Vollen, d.h. Volle, die der Solospieler nicht abziehen kann (As x, As 10 x, 10 x x). Eine andere Anzahl bedeutet, daß der Solospieler mit 8 Stichen entweder sicher (man besitzt selbst > 4 Volle) oder wahrscheinlich (man besitzt selbst < 3 Volle) mindestens einen Vollen erhält. Somit besteht nur noch eine Gewinnchance, wenn der Solospieler von Beginn an keine Gewinnchance besaß. Eine Ansage stellt dann natürlich ein Risiko dar. Mit einem schlechteren Normalspiel und 3-4 sicheren Vollen, sollte der Spieler lediglich an einer Ansage überlegen. Hiermit gibt er die Struktur seines Blattes zu erkennen.

4.1.2 Entwicklungssolo

Der Einsatz der Hilfsmittel beim Standardsolo war beschränkt, da die KONTRA-Partei über keinen Einfluß auf den Spielverlauf besitzt. Etwas anders sieht die Situation beim Entwicklungssolo aus. Hier bestehen eine Vielzahl von Möglichkeiten für den Einsatz von vorzeitigen Ansagen oder auch Anfragen.

4.1.2.1 Ansagen und Ansagezeitpunkte

Aufgrund der Argumentation in der Einführung zu diesem Kapitel beschäftigen wir uns nur mit der Interpretation von vorzeitigen Ansagen. Ansagen zum letztmöglichen Zeitpunkt können auch getroffen werden, wenn der Spieler nicht nur aufgrund seines eigenen Blattes der Meinung ist, daß der Solospieler kein gewinnbares Solo besitzt. Vorzeitige Ansagen zeigen immer, daß der Spieler mit einer hohen Wahrscheinlichkeit glaubt das Solo schlagen zu können bzw. eine adäquate Erhöhung der Gewinnaussichten durch die Ansage vorliegt. Dabei wird wieder zwischen einer Ansage als Kommentar zu einer Karte oder vor dem Anspiel unterschieden. Im folgenden sind in Abhängigkeit von der jeweiligen Situation typische Interpretationen für eine vorzeitige Ansage aufgezeigt:

1) Der Solospieler spielt eine kleine Karte (K D B 9) aus.

Eine sofortige Ansage bei Anspiel der Karte zeigt, daß der betreffende Spieler unbedingt ans Spiel will. Hierzu sollte er eine 10 der Farbe besitzen. Mit einer geringeren Karte ist nicht sicher, daß seine Partner klein genug bleiben können und mit einem As (außer Singleton) wird er eh ans Spiel kommen. Er könnte halten (♣9 wird angespielt): ♣10 ♣9 ♠K ♠9 ♥As ♥As ♥10 ♥K ♥9 ♦As ♦K ♦9 und der Solospieler: ♣As ♣As ♣K ♣K ♣B ♣9 ♠As ♠As ♥B ♥9 ♦As ♦9

2) Ein KONTRA-Spieler spielt ein As.

Ein sofortiges KONTRA zeigt den Besitz des anderen Asses in der Farbe (Minimum As x x). Dies wird dadurch begründet, daß Asses i.d.R. nur von guten (As 10 K x ...) langen Farben angespielt werden (Minimum As + 3 weitere Karten), da in dieser Farbe der Solospieler mit der höchsten Wahrscheinlichkeit kurz ist (vielleicht Singleton As besitzt). Häufig ist neben dem As auch eine 10 vorhanden. Dies ist unbedenklich, da ein Solospieler mit As 10 x auf eine kleine Karte der Farbe eh die 10 legt, allerdings mit As 10 einen Stich geschenkt bekommt bei kleinem Angriff von As 10 x x (x). Mit As x sollte der Spieler im Vertrauen auf seinen Partner deblockieren (besser noch: er

wartet. Siehe Anfragen). Die Idee der Ansage liegt darin, dem Anspielenden zu zeigen, daß der Solospieler in dieser Farbe keine Werte besitzt. Sehr häufig besitzt der Solospieler eine (geschlossene) lange Farbe ohne gleichzeitige Deckung in allen anderen 3 Farben.

3) Ansage vor Anspiel des Solospielers.

Bedeutung: Der Spieler besitzt sichere Stopper (mindestens 10 x x x) in allen 4 Farben. Dies Ansage wird allerdings fast ausschließlich bei einem vorgeführten Solo getroffen.

4.1.2.2 Anfragen

Die Bedeutung einer Anfrage ändert sich auch bei einem Solo nicht. Der fragende Spieler fragt jeweils nach dem Besitz von klar erkennbaren Karten oder ob einer seiner Partner den Stich erhält. Es gibt nur wenige Situationen, in denen zusätzliche Bedeutungen vorliegen. Einige Beispiele (Spieler 1 = Solospieler):

①

1.Stich: ♠10 ♠9 W??? ---

Spieler 3 fragt Spieler 4 nach einem ♠As. Dies kann aus mehreren Gründen geschehen. Einige Beispielblätter:

Blatt 1: ♣K ♣D ♣9 ♠As ♠10 ♠K ♠9 ♥As ♥9 ♦10 ♦K ♦9

Die Partei besitzt mindestens 5 Stiche. Das Anspiel des Solospielers war wahrscheinlich ein Bluff, wenn Spieler 4 antworten kann. Spieler 3 legt dann ♠9. Dies ist eine Karte, die im Zusammenhang mit der Anfrage unsinnig ist. Spieler 4 sollte daher die Farbe fortsetzen.

Blatt 2: ♣As ♣As ♣10 ♣B ♣9 ♥10 ♥9 ♦K ♦D ♦D ♦B ♦9.

Hier soll bei positiver Antwort ein Farbvorzugssignal gegeben werden.

Bei der Gabe von Farbvorzugssignalen erscheint eine beim Bridge bekannte etwas abgewandelte Lavinthal-Markierung sinnvoll: Der Abwurf einer kleinen Karte (D, B, 9) einer Farbe auf eine andere Farbe ist ein Farbvorzugssignal für die nächst niedrigere der beiden Restfarben (von der abgeworfenen Farbe aus betrachtet). Analog ist ein Abwurf einer hohen Karte (10, K) einer Farbe auf eine andere Farbe ein Farbvorzugssignal für die nächst höhere der beiden Restfarben. Die Reihenfolge der Farben ist kreisförmig angeordnet: (♣) ♦ ♥ ♠ ♣ (♦). Diese Art der Markierung ist wesentlich sinnvoller als eine direkte Markierung durch Legen einer kleinen Karte in der gewünschten Farbe, da hier häufig ein entscheidender Stich verschenkt wird. Zusätzlich besitzt diese Form der Markierung den Vorteil, daß alle Farben gleichermaßen durch eine kleine Karte oder hohe Karte signalisiert werden können. Bei dem angegebenen Beispiel sollte der Spieler bei positiver Antwort ♥10 (angespielte Karte ♠, abgeworfene Karte ♥10, daraus folgt: nächsthöhere der restlichen beiden Farben = ♣) abwerfen. Bei negativer Antwort sollte der Spieler gemäß der As-Signal-Konvention seine Asse zeigen. Farbvorzugssignale liegen immer in Verbindung mit einer eigenen Anfrage (inkl. positiver Antwort) oder Ansage vor. Sie sind für die eigene Partei forcierend, d.h. alle Spieler der Partei sind nach Abspiel der eigenen Standkarten verpflichtet auf diese Farbe zu wechseln. Der Abwurf eines Asses signalisiert im frühen Stadium des Spieles immer ein Doppelas. Später kann ein As auch gelegt werden, um einen Vollen zu schmieren.

Weitere typische Situationen bei diesem Solotyp stellen die folgenden beiden Beispiele dar:

①

1.Stich: ♠9 ♠10 W??? ---

In dieser Situation beinhaltet dieses Warten lediglich eine Information, da der Stich schon zur eigenen Partei läuft: Das Warten muß daher als (simuliertes Überlegen) gedeutet werden, welche an dieser Position nur mit As x in der Farbe sinnvoll erscheint. Spieler 2 soll die Farbe nachspielen.

②

1.Stich: ♦As ♦K ♦9 W??? (Spieler 3 = Solospieler)

Spieler 4 überlegt auch hier ohne erkennbaren Grund, außer er besitzt As x in der Farbe und weiß nicht, ob er sich deblockieren soll. Eine Ansage von Spieler 1 fordert nun zum Legen des Asses auf. Besäße Spieler 4 keine Karte der Farbe, so kann er ein zwingendes Farbvorzugssignal durch eine Ansage in Verbindung mit einer Lavinthal-Markierung geben.

Konventionelle Anspiele, die ja eine positive Information den Partnern mitteilen sollen, existieren praktisch nicht.

4.2 Buben-/Damen-Solo

Das Bubensolo ist nach dem Assolo das nächst schwächere Solo, gefolgt vom Damensolo, d.h. beim Bubensolo ist die Wahrscheinlichkeit, daß es auch mit einem wissentlichen negativen Erwartungswert gespielt wird zwar geringer als beim Assolo allerdings höher als beim Damensolo. Damensolo mit negativem Erwartungswert werden schon recht selten gespielt, da der Spieler meistens im Besitz einer ♣D ist und damit der Partei angehört, die circa 70% der Normalspiele gewinnt. Hierdurch folgt, daß Ansagen (vor allen Dingen bei einem Damensolo) nur dann getroffen werden sollten, wenn der Gegenspieler aufgrund der Kartenverteilung erkennen kann, daß der Solospieler wahrscheinlich 1 bis 2 eingeplante Stiche nicht erhält. Dies ist i.d.R bei einer unerwarteten Trumpfverteilung oder Abstechen von As(sen) des Solospielers der Fall. Hierbei können die bekannten Hilfsmittel des **Essener Systems** (vorzeitige, häufig konventionelle Ansagen bzw. Anfragen) angewendet werden:

4.2.1 Ansagezeitpunkte

Eine vorzeitige Ansage wird aus dem zu vermutenden positiven Erwartungswert nur dann freiwillig getroffen, wenn die damit gezeigte Information für die eigene Partei wichtiger als für den Solospieler ist bzw. der Solospieler die gezeigte Information schon kennt: Die genaue Interpretation einer vorzeitigen Ansage hängt vom Anspiel und dem anspielenden Spieler ab. Betrachten wir zunächst einige typische Anspiele des Solospielers (bei den Beispielen wird jeweils von einem Bubensolo ausgegangen, bei einem Damensolo gelten die Angaben analog):

1) Solospieler spielt zum ersten Stich ♣B an

Eine vorzeitige Ansage ist bei diesem Anspiel ein Zeichen von Stärke, wobei ein starkes Blatt immer Trumpfstärke bedeutet. Ein Solospieler kann sein Solo gegen 4 Assen bei einem Spieler trotzdem gewinnen, aber selten gegen 4 Buben. Der genaue Zeitpunkt zeigt die Stärke der eigenen Trumpf hinsichtlich Anzahl und Höhe. Es gelten folgende Vereinbarungen:

- Ein KONTRA bei Legen einer fremden Karte (Trumpf) zeigt eine höhere Trumpfzahl (auf einen angespielten ♣B 5, auf einen gelegten Buben eines Partners 4 etc.) als der Solospieler unabhängig von der eigenen Höhe der Trumpf.
- Ein KONTRA mit Legen der eigenen Karte (Trumpf) zeigt exakt 4 Buben mit Wirkung. Wirkung bedeutet inklusive Doppel-♠B oder einem ♣B.

Hieraus folgt, daß in folgendem Stich ♣B ♦9 ♦B ♥B+KO(3) Spieler 3 genau ♠B ♥B ♦B ♦B besitzt! Es sollte jeweils der Bube mit dem höchsten Informationsgehalt gelegt werden: Bei einer Kombination ♣B ♠B ♠B ♥B wird daher ♣B mit KONTRA gelegt. Eine vorzeitige Ansage ist in diesen Fällen ungefährlich, da der Solospieler nach dem ersten Stich i.d.R. sowieso die Trumpf-

verteilung kennt und in dem Fall, daß er trotzdem noch ein gewonnenes Solo besitzt, auf eine KONTRA-Ansage der Gegenpartei warten wird. Die eigene Partei ist allerdings ohne die Ansage nicht über die Trumpfverteilung informiert. In einigen Fällen sind durch diese Information sogar weitere Ansagen der KONTRA-Partei möglich. Stell' Dir nur mal vor, daß der Solospieler folgendes Solo besitzt: ♣B ♣B ♦B ♣As ♣As ♣10 ♣10 ♣9 ♠As ♥10 ♦K ♦9. Mit etwas Glück kann der Solospieler (bei KONTRA auf ♣B) unter 60 gespielt werden, häufig ist eine keine 90-Ansage möglich, wenn die Struktur des Solos schnell genug bekannt wird. Diese vorzeitige Ansage hat auch einige Konsequenzen für die Partner des ansagenden Spielers: Sie sollten sich zumeist bemühen den Spieler mit den Trumpf ans Spiel zu bringen, da er eventuell dem Solospieler die Trumpf ziehen oder auch nur eliminieren kann. Zusätzlich sollten sie dem ansagenden Spieler gute eigene Farben (oder zumindestASSE) zeigen. Dies erfolgt hier direkt durch Legen einer kleinen Karte in der Farbe. Eine Signalisierung von i.d.R. einem As (zu mehr kommt man zumeist nicht) erfolgt nur bei einer vorzeitigen KONTRA-Ansage. Wir bevorzugen normalerweise auf angespielte hohe Trumpf des Solospielers (ohne trumpfstärke vorzeitige KONTRA-Ansage) Abwürfe in der kürzesten Farbe (es wird allerdings kein As Singleton gestellt) bzw. wertlosesten Farbe (Farbe ohne Halstopper oder Stopper; 10 x x = Halstopper). Dies hat neben der Information in welcher Farbe der Spieler wahrscheinlich keine Werte besitzt den Vorteil, daß keine Stellungen gegen den Solospieler aufgegeben werden müssen bzw. den Partnern gezeigt wird, welche Stellungen sie besser nicht aufgeben sollten und daß in der abgeworfenen Farbe geschmiert werden kann.

2) Solospieler spielt zum ersten Stich ♠B an.

Ein sofortiges freiwilliges KONTRA zeigt 4-5 Buben mit einem ♣B oder 3 Buben mit ♣B ♣B an. Hier reichen 4 Buben, da die KONTRA-Partei am Spiel ist und somit die Initiative besitzt. Der Solospieler kann sehr häufig zuerst in Trumpf gekürzt werden. Das Legen einer kleinen Karte (oder As) eines Partners nach der Ansage ist hier ein starkes direktes Signal für die abgeworfenen Farbe. Es wäre unsinnig in einen eigenen Stich eine kleine Karte zu legen, d.h. diese Aktion muß eine Bedeutung haben. Beim Anspiel des ♣B ist es nur wahrscheinlich ein Signal, da alle Spieler sowieso eine kleine Karte irgendeiner Farbe abgeworfen hätten. Ein KONTRA mit Legen der eigenen Karte zeigt nun 5 Buben ohne ♣B, da mit 4 Buben ohne ♣B systemgemäß kein vorzeitiges KONTRA gerechtfertigt ist (Ausnahme: hinter dem Spieler mit den 4 Buben wird ein weitere Bube der eigenen Partei gelegt, dann KONTRA) und da mit 5 Buben diesmal kein vorzeitiges KONTRA erfolgen konnte (kollidiert mit der ersten Variante; die Partner würden eventuell Volle schmieren). Die Partner sollten nach Möglichkeit wieder gute Farben signalisieren.

Bisher haben wir den Solospieler immer einen Buben zum ersten Stich anspielen lassen. Hierdurch konnte immer eindeutig eine vorzeitige Ansage getätigt werden. Es kann nun allerdings passieren, daß der Solospieler zunächst ein As spielt oder erst eine Farbe stechen mußte bzw. angespielt wurde. Wir erinnern daran, daß im zweiten Stich ebenfalls eine vorzeitige Ansage mit Legen der eigenen Karte erfolgen kann, indem der Spieler nach Legen der Karte seines Vorgängers die Ansage deutlich vor Legen seiner eigenen Karte trifft.

3) Solospieler spielt As an.

Ein vorzeitiges KONTRA als Kommentar zur Karte zeigt, daß der Spieler diese Farbe stechen kann. Er sollte dazu an Position 3 oder 4 sitzen. Die Idee ist, daß die Partner schmieren können. Die Ansage sollte allerdings freiwillig nur mit Zusatzwerten in Form von Assen und/oder Stellungen (z. B.: As 10 x) erfolgen. Ebenso fordert ein Spieler einen Partner, der einen Stich macht (sei es er wurde angespielt oder er spielt ein As, welches i.d.R. von einer langen Farbe angegriffen wird) durch eine vorzeitige Ansage dazu auf die Farbe nachzuspielen. Die Ansage erfolgt i.d.R. nachdem der Solospieler zum Stich eine Karte zugegeben hat.

4.2.2 Anfragen

Alle Anfragen haben zumeist die gleiche Bedeutung wie in den anderen Kapiteln. Der Spieler fragt seinen Partner, ob er den Stich macht bzw. ob er eine bestimmte Karte besitzt oder bestimmte Karten nicht besitzt. Alle Anfragen sind zumindest stark einladend, häufig sogar forciierend. Die Bedeutung einer Anfrage hängt von der jeweiligen Situation ab. Zwei typische Fälle, die bei den Buben/Damen-Soli häufiger vorkommen, sind:

1) Der Solospieler spielt ♠B auf

Ein Warten eines Spielers vor Legen seiner eigenen Karte zeigt den Besitz eines ♣B in Verbindung mit einem oder zwei weiteren Buben. Die Idee dieser Anfrage ist den Zusammenfall beider ♣B in einem Stich zu verhindern. Der Partner mit dem anderen ♣B sollte nun KONTRA ansagen, damit der fragende Spieler klein bleiben kann. Bei vorgeführten Soli kann auch gelegentlich ohne Trumpf gewartet werden, allerdings sollte dann durch den Abwurf bei positiver Antwort eine gute Farbe (direkt) angezeigt werden.

2) Der Solospieler spielt ein As

Das Warten zeigt hier ein gutes Blatt (Trumpf und Asse bzw. Stellungen). Der Spieler, der diese Farbe stechen kann, sollte nun unabhängig von der Stärke seines Blattes KONTRA ansagen. Genauso kann ein Spieler, der einen Fehlstich gemacht hat seine Partner fragen, ob er die Farbe fortsetzen soll. Prinzipiell liegt bei diesem Anspiel die gleiche Situation wie bei gleichem Anspiel bei einer vorzeitigen Ansage vor. Lediglich die Verantwortung wird getauscht, was bedeutet: Bei einer Anfrage sind die benötigten Zusatzwerte beim fragenden Spieler und bei einer freiwilligen Ansage beim ansagenden Spieler.

Dies waren die typischsten Situationen einer vorzeitigen Ansage oder Anfrage bei einem Buben/Damen-Solo. Die Idee aller geschilderten Varianten ist eine wertvolle Information zu übermitteln, um die Gewinnaussichten (genauer: die Punktausbeute) zu steigern.

4.3 Farbensolo

Farbensoli werden freiwillig nur dann gespielt, wenn der Spieler glaubt mit dem Solo eine höhere Punktausbeute zu erzielen. Der Erwartungswert eines solchen Solos ist i.d.R. positiv, da er nebenbei auf ein gutes Normalspiel verzichtet hat. Bei dem Ansageverhalten gegen ein solches Solo, sofern es nicht eine Vorführung ist oder ein Spieler zuvor einen Vorbehalt angemeldet hat, ist größte Vorsicht geboten. Eine Ansage erscheint nur sinnvoll, wenn der Solospieler mit einer ungewöhnlichen Fehlverteilung konfrontiert werden kann oder ein Spieler ein außergewöhnlich starkes Gegenblatt hält. Vorzeitige Ansagen erfolgen i.d.R. nur auf angespielte Asse des Solospielers, wenn ein Spieler dies an Position 3 oder 4 stechen kann. Ein Warten fragt i.d.R. einen weiter hintersitzenden Spieler, ob er den Stich machen kann. Sie sollten allerdings i.d.R. nur mit starken Gegenblättern gestellt werden. An dieser Stelle seien daher nur noch 2 besondere Situationen besprochen:

1) Der Solospieler spielt ein As an und Spieler 2 bedient sehr schnell mit einer kleinen Karte.

Bedeutung: Der Spieler besitzt ein Singleton in der Farbe. Dies erscheint deswegen logisch, da er keinem weiter hintersitzenden Spieler die Gelegenheit einer vorzeitigen Ansage läßt.

2) Spieler 2 legt auf einen kleinen angespielten Trumpf eine unnötig höhere Karte (auf ♠B beispielsweise ♠D)

Bedeutung: Der Spieler will ans Spiel. Dies ist unnatürlich, da es i.d.R. besser ist, wenn der rechts vom Solospieler sitzende Spieler den Stich macht, damit der Solospieler im nächsten Stich an Position 2 sitzt. Daraus folgt: Spieler 2 kann nicht anders oder er will eine wichtige Information mitteilen. Er kann ein Singleton nachspielen und zeigt somit an, welche Fehlfarbe für den Solospieler unangenehm ist. Die Unterscheidung der beiden Fälle folgt im nächsten Trumpfstich: Legt der Spieler 2 nun eine kleinere Karte als zum vorherigen Stich, so hat er ein Singleton angespielt.

Damit wollen wir nun das Thema Solo abschließen. Wir wollten zeigen, daß (mit Einschränkungen) die Hilfsmittel des **Essener Systems** auch beim Solo angewendet werden können. Dabei bleiben viele der Grundbedeutungen im Vergleich zu den vorherigen Kapiteln gleich. Eine Optimierung (Ausreizen) des Spieles ist i.d.R. nicht möglich, da wir von einem freiwilligen Solo ausgehen und dem Solospieler schon zugestehen wollen die Stärke seines Solos einschätzen zu können. Wollte man hierzu noch etwas schreiben, so müßte ein ausführlicheres Kapitel über vorgeführte Soli angehängt werden. Wir haben an den meisten Stellen von genauen Beispielblättern für die Anwendung eines bestimmten Hilfsmittels abgesehen, da die benötigte Stärke für die Anwendung dieser Hilfsmittel sehr stark von der vermuteten Stärke des Solos abhängt.

5 Ausflug in die Wahrscheinlichkeitsrechnung

5.1 Einleitung

Ein Doppelkopfspieler muß schon nach dem Aufnehmen der Karten eine Entscheidung treffen. Er fragt sich, ob er mit seinem Blatt ein Solo spielen will oder ein Normalspiel vorzieht. Während des Spieles muß er entscheiden, welche Ansagen er treffen will. Je öfter er sich richtig entscheidet, desto mehr Punkte kann er auf seinem Konto verbuchen.

Wenn man im Normalspiel tiefe Ansagen treffen will, sollte man wissen, mit welchen Trumpfverteilungen man rechnen muß. Will man einen As-Soli spielen, so sollte man wissen, wie zuverlässig man sein kann, daß die lange Farbe durchzieht (Standard-As-Soli) und wenn man bei einem Buben-Solo vermutlich mehrfach vom Stich gehen muß, um eine Farbe zu entwickeln, so sollte man wissen, ob man damit rechnen muß, daß man wegen eines schlechten Sitzes der Buben gar nicht dazu kommt, die Farbe zu entwickeln. Sind die kritischen Karten in diesen Beispielen günstig verteilt, so gewinnt man i.d.R. das Spiel, sonst verliert man.

Um die richtigen Entscheidungen treffen zu können, muß man also eine Vorstellung darüber haben, welche Verteilungen möglich sind und wie häufig diese jeweils vorkommen. Die Wahrscheinlichkeitsrechnung bietet nun die Möglichkeit die Häufigkeiten der verschiedenen kritischen Verteilungen vorauszusagen. Wenn man seine Entscheidung von diesen Verteilungswahrscheinlichkeiten abhängig macht, wird man auf Dauer mehr Punkte sammeln, als wenn man diese Entscheidungen aus dem Bauch heraus trifft, da die Intuition täuschen kann. Das Spiel mit der Wahrscheinlichkeit verspricht allerdings nur Gewinne auf lange Sicht. Im Einzelfall können bestimmte Karten durchaus völlig falsch sitzen, auch wenn dies extrem unwahrscheinlich ist.

Als Maß für den Wert eines Blattes dient der Erwartungswert, des Blattes. Dies ist die durchschnittliche Punktzahl, die man mit seinem Blatt in Abhängigkeit von den verschiedenen Verteilungen erzielt. Das Ziel ist es, diejenige Spielweise zu wählen, bei der der Erwartungswert möglichst groß ist. Bei Normalspielen ist der Erwartungswert häufig schwer zu berechnen, da er dort oft von einer Vielzahl von Faktoren abhängt. Beim Solo ist die Berechnung meistens erheblich leichter durchzuführen, da hier nur ein oder zwei Faktoren wichtig sind. Daher wird sich dieses Kapitel auch zu einem großen Teil mit den Fragestellungen aus dem Solo beschäftigen.

5.2 Grundbegriffe der Wahrscheinlichkeitsrechnung

Die Wahrscheinlichkeitsrechnung befaßt sich mit den Vorgängen, deren Ausgang nicht vorhersehbar ist. Dies kann daran liegen, daß man gewisse Bedingungen, unter denen ein solcher Vorgang stattfindet, nicht kennt oder daran, daß der Vorgang selbst nicht vollständig durchschaut wird. Wirft man beispielsweise eine Münze in die Luft, so kann nicht vorhergesagt werden, ob Kopf oder Zahl nach oben zeigen wird. Um dies vorzuberechnen müßte man umfangreiche Daten über den Münzwurf zusammentragen (Stärke des Wurfes, Anfangsrotation der Münze, Materialverteilung in der Münze und damit das Rotationsverhalten der Münze, Luftdruck etc.). Wiederholt man den Münzwurf sehr oft, wird man feststellen, daß jede Seite in etwa der Hälfte der Fälle nach oben zeigt (wenn es sich nicht gerade um eine deformierte Münze handelt). Die einander ausschließenden möglichen Ausgänge eines Versuches heißen Elementarereignisse. Der Münzwurf hat zwei Elementarereignisse: 1) "Kopf weist nach oben" und 2) "Zahl weist nach oben". Beim Werfen eines Würfels gibt es sechs einander ausschließende Elementarereignisse. Jeder mögliche Ausgang eines Versuches wird Ereignis genannt. Ein Ereignis kann aus mehreren Elementarereignissen zusammengesetzt sein. So ist das Ereignis "man würfelt eine gerade Zahl" aus den Elementarereignissen "man würfelt eine zwei", "man würfelt eine vier" und "man würfelt eine sechs" zusammengesetzt. Zwei Ereignisse heißen unvereinbar, wenn sie nicht gleichzeitig eintreten können. Man kann z.B. mit einem Würfel nicht gleichzeitig eine vier und eine ungerade Zahl würfeln. Zwei Ereignisse heißen unabhängig, wenn das Eintreten des einen Ereignisses keinen Einfluß auf das Eintreten des anderen Ereignisses hat. Würfelt man zweimal hintereinander, so beeinflußt der erste Wurf sicherlich nicht den Ausgang des zweiten Wurfes.

Kommen wir nun zur klassischen Definition der Wahrscheinlichkeit (dies setzt voraus, daß es endlich viele Elementarereignisse gibt, die alle gleichmöglich sind). Die Wahrscheinlichkeit, daß ein Ereignis A eintritt wird definiert als:

$$p(A) = \frac{\text{Anzahl der für } A \text{ günstigen Elementarereignisse}}{\text{Anzahl aller möglichen Elementarereignisse}}$$

Die Wahrscheinlichkeit eine drei zu würfeln ist also $1/6$. Die Wahrscheinlichkeit eine gerade Zahl zu würfeln ist $3/6 = 1/2$. Das sichere Ereignis "man würfelt eine Zahl von eins bis sechs" hat die Wahrscheinlichkeit $6/6 = 1$. Das unmögliche Ereignis "man würfelt eine sieben" hat die Wahrscheinlichkeit $0/6 = 0$. Wahrscheinlichkeiten werden also durch Zahlen zwischen 0 und 1 repräsentiert. Häufig werden sie jedoch als Prozentzahlen dargestellt, indem sie einfach mit 100 multipliziert (und mit einem Prozentzeichen versehen) werden. Das sichere Ereignis hat dann die Wahrscheinlichkeit von 100% und das unmögliche Ereignis hat die Wahrscheinlichkeit 0%.

Man steht häufig vor der Frage, wie wahrscheinlich ist es, daß entweder ein Ereignis A oder ein Ereignis B eintritt. Sind diese Ereignisse A und B unvereinbar, so kann die gesuchte Wahrscheinlichkeit leicht berechnet werden, denn es gilt:

Regel 1: Die Wahrscheinlichkeit, daß von zwei unvereinbaren Ereignissen A und B wenigstens eines eintritt, ist die Summe der beiden Einzelwahrscheinlichkeiten.

$$p(A \text{ oder } B) = p(A) + p(B)$$

Dies gilt analog auch für mehr als zwei unvereinbare Ereignisse. Ebenso häufig möchte man wissen, wie wahrscheinlich es ist, daß sowohl Ereignis A als auch Ereignis B eintritt. Sind A und B unabhängig voneinander, so gilt die

Regel 2: Die Wahrscheinlichkeit, daß die voneinander unabhängigen Ereignisse A und B beide eintreten, ist das Produkt der Einzelwahrscheinlichkeiten.

$$p(A \text{ und } B) = p(A) \cdot p(B)$$

Auch dies kann man für mehrere Ereignisse verallgemeinern. Leider ist es häufig so, daß die Ereignisse nicht unabhängig sind. Ganz allgemein gilt die

Regel 3: Die Wahrscheinlichkeit, daß die Ereignisse A und B beide eintreten ist das Produkt der Wahrscheinlichkeiten von A mit der Wahrscheinlichkeit von B unter der Voraussetzung, daß A eingetreten ist.

$$p(A \text{ und } B) = p(A) \cdot p(B, \text{ vorausgesetzt } A \text{ ist eingetreten})$$

Ein Beispiel: A sei das Ereignis "man würfelt eine Zahl kleiner als vier" und B das Ereignis "man würfelt eine ungerade Zahl". Hier kann man das Ergebnis auch ohne große Rechnung angeben, da offensichtlich nur die Elementarereignisse "man würfelt eine 1" und "man würfelt eine drei" günstig sind. Also ist die Wahrscheinlichkeit $2/6 = 1/3$. Versuchen wir noch die Rechnung nach der Regel 3. Die Wahrscheinlichkeit für das Würfeln einer Zahl kleiner vier ist $3/6 = 1/2$. Die Wahrscheinlichkeit eine ungerade Zahl zu würfeln unter Voraussetzung Ereignis A ist eingetreten offensichtlich $2/3$. Dann ergibt sich nach Regel 3 mit $p(A \text{ und } B) = 1/2 \cdot 2/3 = 1/3$ das erwartete Ergebnis. Die Regel 2 ist ein Sonderfall der Regel 3 für unabhängige Ereignisse

Bei den meisten Berechnungen reicht es aus so zu tun, als ob die Ereignisse unabhängig wären, da der entstehende Fehler ziemlich klein ist, während der gesparte Arbeitsaufwand meist recht groß ist. Spielt man z.B. als Hochzeiter zum ersten Stich sein blankes ♥As und es fallen ♥9 ♦As ♦B, so weiß man, daß die restlichen ♥ 4-0-0 verteilt sind. Berechnet man nun, wie wahrscheinlich es ist, daß jeder Spieler mindestens ein ♠ hält, wenn man selbst ♠As ♠As ♠9 hat, so beträgt sie 64,2%. Wäre das ♥As nichtssagend gelaufen, wären es 67,3%. Der Rechenaufwand für die erste Zahl ist erheblich größer (wer will kann es ja nachprüfen), doch der Fehler ist nicht

besonders groß, obwohl schon eine ziemlich extreme Verteilung vorliegt. Braucht man also keine genauen, sondern reichen ungefähre Zahlen, lohnt sich der Aufwand nicht.

Will man schließlich wissen, wann von zwei Ereignissen, die miteinander vereinbar sind, wenigstens eines eintritt, muß man die Regel 1 abändern. Es gilt allgemein die

Regel 4: Die Wahrscheinlichkeit, daß von zwei Ereignissen A und B wenigstens eines eintritt, ist die Summe der beiden Einzelwahrscheinlichkeiten verringert um die Wahrscheinlichkeit, daß beide Ereignisse eintreten.

$$p(A \text{ oder } B) = p(A) + p(B) - p(A \text{ und } B)$$

Die Regel 1 wird damit zum Sonderfall der Regel 4, wenn $p(A \text{ und } B) = 0$ ist, was genau dann der Fall ist, wenn A und B unvereinbar sind.

5.3 Die Hypergeometrische Verteilung

Hinter diesen hübschen Namen verbirgt sich schlicht das Mischen und Verteilen der Karten. Dies kann man sich nämlich folgendermaßen vorstellen: Der erste Spieler sucht sich von den 48 Karten 12 Stück (verdeckt) aus, der zweite Spieler nimmt sich dann 12 Karten aus den verbliebenen 36 Karten etc.. Die Wahrscheinlichkeit, daß ein bestimmter Spieler auf dieser Weise von den interessanten Karten eine bestimmte Anzahl bekommt, kann mit Hilfe der weiter unten stehenden Formel 1 berechnet werden. Wenn sich die Wahrscheinlichkeiten einer Zufallsgröße (hier die Zahl der kritischen Karten) so berechnen lassen, heißt sie hypergeometrisch verteilt.

Wir wollen beispielsweise ein Buben-Solo mit vier Buben spielen und wollen wissen, wie wahrscheinlich es ist, daß Spieler 1 genau drei Buben hält. Die Mathematik liefert uns dafür folgende Formel:

$$p(3 \text{ Buben bei Spieler 1}) = \frac{\binom{4}{3} \binom{36-4}{12-3}}{\binom{36}{12}} = \frac{\binom{4}{3} \binom{32}{9}}{\binom{36}{12}}$$

Die Klammerausdrücke sind sogenannte Binomialkoeffizienten, deren Berechnung gleich erklärt wird. Die wesentlichen Zahlen in der Formel sind die vier Buben bei den Gegenspielern, von denen uns die Wahrscheinlichkeit für drei bei Spieler 1 interessiert, der von den restlichen 36 Karten (12 besitzen wir ja selbst) 12 Karten durch das Austeilen bekommt. Diese Zahlen sind die Parameter der Formel, die wir gleich allgemein formulieren werden, doch zunächst zu den Binomialkoeffizienten.

$$\binom{n}{m} = \frac{n \cdot (n-1) \cdot (n-2) \cdot \dots \cdot (n-m+1)}{1 \cdot 2 \cdot 3 \cdot \dots \cdot m}$$

Ein paar Zahlenbeispiele machen die Berechnung der Binomialkoeffizienten klar:

$$\begin{aligned} \binom{4}{3} &= \frac{4 \cdot 3 \cdot 2}{1 \cdot 2 \cdot 3} = \frac{24}{6} = 4 \\ \binom{32}{9} &= \frac{32 \cdot 31 \cdot 30 \cdot 29 \cdot 28 \cdot 27 \cdot 26 \cdot 25 \cdot 24}{1 \cdot 2 \cdot 3 \cdot 4 \cdot 5 \cdot 6 \cdot 7 \cdot 8 \cdot 9} = 28.048.800 \\ \binom{36}{12} &= \frac{36 \cdot 35 \cdot 34 \cdot 33 \cdot \dots \cdot 28 \cdot 27 \cdot 26 \cdot 25}{1 \cdot 2 \cdot 3 \cdot 4 \cdot \dots \cdot 9 \cdot 10 \cdot 11 \cdot 12} = 1.251.677.700 \end{aligned}$$

Setzen wir die berechneten Zahlen ein, so erhalten wir

$$p(3 \text{ Buben bei Spieler 1}) = \frac{4 \cdot 28.048.800}{1.251.677.700} = 0,0896 = 8,96\%$$

Und nun die allgemeine Formulierung der Formel 1:

$$p(N, M, n, m) = \frac{\binom{M}{m} \binom{N-M}{n-m}}{\binom{N}{n}}$$

Dies ist die Wahrscheinlichkeit dafür, daß ein bestimmter Spieler von M interessanten Karten genau m Stück hält, wenn er von insgesamt N Karten durch das Austeilen n Stück bekommt.

Im allgemeinen interessiert und jedoch nicht, ob gerade Spieler 1 drei Buben hält sondern, ob überhaupt ein Spieler drei Buben hat. Da die Ereignisse "Spieler 1 hat drei Buben", "Spieler 2 hat drei Buben" und "Spieler 3 hat drei Buben" unvereinbar sind, gilt nach Regel 1:

$$\begin{aligned} p(\text{ein S hat 3 B}) &= p(\text{S1 hat 3B}) + p(\text{S2 hat 3B}) + p(\text{S3 hat 3B}) \\ &= 8,96\% + 8,96\% + 8,96\% = 26,88\% \end{aligned}$$

Die Wahrscheinlichkeit, daß Spieler 1 gar alle vier Buben hat, läßt sich ebenso mit Formel 1 berechnen. Jetzt sind die Parameter $N = 36$, $n = 12$, $M = 4$ und $m = 4$.

$$p(36, 4, 12, 4) = \frac{\binom{4}{4} \binom{36-4}{12-4}}{\binom{36}{12}} = \frac{1 \cdot 10.518.300}{1.251.677.700} = 0,0084 = 0,84\%$$

Irgendein Spieler hat dann in $0,84\% \cdot 3 = 2,52\%$ der Fälle alle vier Buben dagegen.

Wie sieht es nun aus, wenn keiner der Spieler drei oder vier Buben hat? Es gibt dann genau zwei Möglichkeiten, wie die Bauern verteilt sein können, nämlich 2-1-1 oder 2-2-0. Wie berechnet man eine solche Verteilung? Rechnen wir zunächst aus, wie wahrscheinlich es ist, daß Spieler 1 genau zwei Buben hält und Spieler 2 genau einen Buben hat (der vierte Bube ist dann automatisch bei Spieler 3). Hierzu benötigen wir Regel 3. Danach gilt:

$$p(\text{S1 hat 2B und S2 hat 1B}) = p(\text{S1 hat 2B}) \cdot p(\text{S2 hat 1B, vorausgesetzt S1 hat 2B})$$

Die erste Wahrscheinlichkeit können wir inzwischen leicht berechnen zu $p(36, 4, 12, 2) = 30,92\%$. Aber was bedeutet die Voraussetzung, daß Spieler 1 zwei Buben hat für Spieler 2? Zunächst bleiben für ihn nur noch 24 Karten übrig, von denen er 12 bekommt. Darunter sind dann nur noch zwei Buben. Die neuen Parameter sind dann $N' = 24$, $M' = 2$, $n' = 12$ und $m' = 1$. Damit erhält man $p(24, 2, 12, 1) = 52,17\%$.

Dann gilt:

$$p(\text{S1 hat 2B und S2 hat 1B}) = 30,92\% \cdot 52,17\% = 16,13\%$$

Analog erhält man

$$\begin{aligned} p(\text{S1 hat 2B und S2 hat 2B}) &= 30,92\% \cdot p(\text{S2 hat 2B, vorausgesetzt S1 hat 2B}) \\ &= 30,92\% \cdot p(24, 2, 12, 2) = 30,92\% \cdot 23,91\% = 7,39\% \end{aligned}$$

Allerdings haben wir die Verteilungen wieder an bestimmten Spielern festgemacht, obwohl uns ja eigentlich nur die Verteilung selbst interessiert. Die 2-1-1-Verteilung umfaßt drei mögliche Reihenfolgen (2-1-1, 1-2-1, 1-1-2). Ebenso ist es bei der 2-2-0-Verteilung (2-2-0, 2-0-2, 0-2-2). Die gefundenen Werte sind also zu verdreifachen. Betrachtet man z.B. eine 2-1-0-Verteilung, so sind hierin sogar sechs Reihenfolgen versteckt: 2-1-0, 2-0-1, 1-2-0, 0-2-1, 1-0-2, 0-1-2. Der Wert muß dann entsprechend versechsfacht werden. Damit haben wir alle möglichen Verteilungen für vier interessanten Karten berechnet:

$$p(4-0-0) = 2,5\%$$

$$p(3-1-0) = 26,9\%$$

$$p(2-2-0) = 22,2\%$$

$$p(2-1-1) = 48,4\%$$

Diese Rechnung kann man in einer Formel zusammenfassen. Wir suchen die Wahrscheinlichkeit der Verteilung $v_1-v_2-v_3$ von $M (=v_1 + v_2 + v_3)$ Karten, wobei uns die Reihenfolge egal ist (jeder der drei Spieler bekommt n Karten). Dann gilt:

Formel 2:

$$p(v_1 - v_2 - v_3) = \frac{\binom{M}{v_1} \binom{N-M}{n-v_1}}{\binom{N}{n}} \cdot \frac{\binom{M-v_1}{v_2} \binom{N-n-M+v_1}{n-v_2}}{\binom{N-n}{n}} \cdot f(v_1 - v_2 - v_3)$$

mit:

$$f(v_1 - v_2 - v_3) = 1, \text{ wenn } : v_1 = v_2 = v_3$$

$$= 3, \text{ wenn } : 2 \text{ Zahlen sind gleich}$$

$$= 6, \text{ wenn } : v_1 \neq v_2 \neq v_3$$

Durch den Faktor $f(v_1-v_2-v_3)$ werden die verschiedenen möglichen Reihenfolgen berücksichtigt.

Der Tabelle A1 sind die Verteilungswahrscheinlichkeiten für die Parameter $n = 12$ ($N = 36$) und $n = 11$ ($N = 33$) zu entnehmen. Die bei $n = 12$ ($N = 36$) aufgeführten Wahrscheinlichkeiten gelten unmittelbar vor Spielbeginn, während die Wahrscheinlichkeiten bei $n = 11$ ($N = 33$) nach dem ersten Stich gelten. Diese zusätzlichen Werte erscheinen sinnvoll, da die Kenntnis eines Stiches die Wahrscheinlichkeit merklich ändert und dies der Zeitpunkt für eine Ansage ist.

Es ist allerdings noch gar nicht berücksichtigt worden, daß bestimmte gefallene Karten beim Doppelkopf mehr Informationen enthalten. Fallen z.B. auf den angespielten $\clubsuit B$ beim Buben-Solo $\clubsuit B \ \diamondsuit B \ \heartsuit B$, wenn der Solospieler selbst noch $\spadesuit B \ \heartsuit B \ \diamondsuit B$ in der Hand hält, so kann er fast sicher sein, daß sich die restlichen Buben bei Spieler 3 befinden, obwohl die Verteilungswahrscheinlichkeit etwas anderes vorhersagt. Der $\clubsuit B$ wird allerdings mit ziemlicher Sicherheit blank gewesen sein.

Es kommt durchaus vor, daß die Reihenfolge doch wichtig ist. Weiß man z.B. durch die Vorbehaltsabfrage, daß Spieler 1 eine Hochzeit hat, kennt man zwei Karten seines Blattes genau und weiß auch, daß die beiden anderen Spieler keine ♣D besitzen. Spieler 1 bekommt nunmehr von den 34 freiverfügbare Karten nur 10, die beiden anderen Spieler je 12. Um auch solche Verteilungen zu berechnen verallgemeinert man Formel 2. Spieler 1 bekommt n_1 Karten, und Spieler 2 bekommt n_2 Karten (für Spieler 3 verbleibt der Rest). Dann gilt:

Formel 3:

$$p(v_1 - v_2 - v_3) = \frac{\binom{M}{v_1} \binom{N-M}{n_1-v_1}}{\binom{N}{n_1}} \cdot \frac{\binom{M-v_1}{v_2} \binom{N-n_1-M+v_1}{n_2-v_2}}{\binom{N-n_1}{n_2}}$$

Dies ist eigentlich eine Anwendung der Regel 3. Der erste Bruch stellt die Wahrscheinlichkeit dar, daß ein Spieler von den M kritischen Karten v_1 Stück bekommt und der zweite Bruch entspricht der Wahrscheinlichkeit, daß Spieler 2 v_2 Karten davon bekommt, unter der Voraussetzung, daß Spieler 1 v_1 Stück hat.

Tab. A1: Verteilungswahrscheinlichkeiten für $n = 12$ ($N = 36$) und $n = 11$ ($N = 33$)

M	Verteil	n = 12	n = 11	Verteil	n = 12	n = 11	Verteil	n = 12	n = 11
1	1-0-0	100,00	100,00						
2	2-0-0	31,43	31,25	1-1-0	68,57	68,75			
3	3-0-0	9,24	9,07	2-1-0	66,55	66,53	1-1-1	24,20	24,40
4	4-0-0	2,52	2,42	3-1-0	26,89	26,61	2-2-0	22,18	22,18
	2-1-1	48,40	48,79						
5	5-0-0	0,63	0,58	4-1-0	9,45	9,18	3-2-0	23,11	22,94
	3-1-1	25,21	25,24	2-2-1	41,60	42,06			
6	6-0-0	0,14	0,13	5-1-0	2,93	2,75	4-2-0	10,06	9,83
	4-1-1	10,98	10,82	3-3-0	7,45	7,37	3-2-1	53,67	54,08
	2-2-2	14,76	15,02						
7	7-0-0	0,03	0,02	6-1-0	0,80	0,71	5-2-0	3,76	3,57
	5-1-1	4,10	3,93	4-3-0	7,83	7,65	4-2-1	28,18	28,04
	3-3-1	20,87	21,03	3-2-2	34,44	35,05			
8	8-0-0	0,00	0,00	7-1-0	0,19	0,16	6-2-0	1,21	1,10
	6-1-1	1,32	1,21	5-3-0	3,45	3,29	5-2-1	12,44	12,08
	4-4-0	2,43	2,35	4-3-1	25,91	25,88	4-2-2	21,38	21,57
	3-3-2	31,67	32,35						
9	9-0-0	0,00	0,00	8-1-0	0,04	0,03	7-2-0	0,33	0,28
	7-1-1	0,36	0,31	6-3-0	1,30	1,19	6-2-1	4,66	4,35
	5-4-0	2,50	2,37	5-3-1	13,33	13,05	5-2-2	10,99	10,87
	4-4-1	9,37	9,32	4-3-2	45,81	46,59	3-3-3	11,31	11,65
10	10-0-0	0,00	0,00	9-1-0	0,01	0,00	8-2-0	0,08	0,06
	8-1-1	0,08	0,06	7-3-0	0,41	0,35	7-2-1	1,48	1,29
	6-4-0	1,08	0,99	6-3-1	5,76	5,44	6-2-2	4,75	4,53
	5-5-0	0,74	0,69	5-4-1	11,10	10,87	5-3-2	27,15	27,18
	4-4-2	19,09	19,41	4-3-3	28,28	29,12			
11	11-0-0	0,00	0,00	10-1-0	0,00	0,00	9-2-0	0,01	0,01
	9-1-1	0,02	0,01	8-3-0	0,11	0,08	8-2-1	0,39	0,31
	7-4-0	0,39	0,34	7-3-1	2,09	1,86	7-2-2	1,72	1,55
	6-5-0	0,73	0,66	6-4-1	5,48	5,20	6-3-2	13,40	13,00
	5-5-1	3,76	3,64	5-4-2	25,84	26,00	5-3-3	19,14	19,50
	4-4-3	26,92	27,85						
12	12-0-0	0,00		11-1-0	0,00	0,00	10-2-0	0,00	0,00
	10-1-1	0,00	0,00	9-3-0	0,02	0,02	9-2-1	0,08	0,06
	8-4-0	0,12	0,09	8-3-1	0,63	0,51	8-2-2	0,52	0,42
	7-5-0	0,30	0,26	7-4-1	2,26	2,03	7-3-2	5,51	5,06
	6-6-0	0,20	0,18	6-5-1	4,21	3,97	6-4-2	14,47	14,18
	6-3-3	10,72	10,63	5-5-2	9,92	9,93	5-4-3	41,34	42,54
	4-4-4	9,69	10,13						
13	12-1-0	0,00		11-2-0	0,00	0,00	11-1-1	0,00	0,00
	10-3-0	0,00	0,00	10-2-1	0,01	0,01	9-4-0	0,03	0,02
	9-3-1	0,15	0,10	9-2-2	0,12	0,09	8-5-0	0,10	0,08
	8-4-1	0,76	0,63	8-3-2	1,87	1,57	7-6-0	0,19	0,16
	7-5-1	1,95	1,76	7-4-2	6,72	6,27	7-3-3	4,98	4,70
	6-6-1	1,33	1,23	6-5-2	12,54	12,29	6-4-3	26,13	26,33
	5-5-3	17,92	18,43	5-4-4	25,19	26,33			

M	Verteil	n = 12	n = 11	Verteil	n = 12	n = 11	Verteil	n = 12	n = 11
14	12-2-0	0,00		12-1-1	0,00		11-3-0	0,00	0,00
	11-2-1	0,00	0,00	10-4-0	0,01	0,00	10-3-1	0,03	0,01
	10-2-2	0,02	0,01	9-5-0	0,03	0,02	9-4-1	0,21	0,15
	9-3-2	0,50	0,37	8-6-0	0,07	0,06	8-5-1	0,74	0,61
	8-4-2	2,56	2,19	8-3-3	1,89	1,65	7-7-0	0,05	0,04
	7-6-1	1,39	1,23	7-5-2	6,54	6,14	7-4-3	13,63	13,17
	6-6-2	4,45	4,30	6-5-3	25,45	25,81	6-4-4	17,89	18,43
	5-5-4	24,54	25,81						
15	12-3-0	0,00		12-2-1	0,00		11-4-0	0,00	0,00
	11-3-1	0,00	0,00	11-2-2	0,00	0,00	10-5-0	0,01	0,00
	10-4-1	0,04	0,02	10-3-2	0,10	0,06	9-6-0	0,02	0,01
	9-5-1	0,23	0,16	9-4-2	0,77	0,58	9-3-3	0,57	0,43
	8-7-0	0,04	0,03	8-6-1	0,59	0,49	8-5-2	2,79	2,43
	8-4-3	5,81	5,20	7-7-1	0,41	0,35	7-6-2	5,20	4,85
	7-5-3	14,87	14,55	7-4-4	10,46	10,39	6-6-3	10,12	10,19
	6-5-4	39,04	40,75	5-5-5	8,92	9,51			
16	12-4-0	0,00		12-3-1	0,00		12-2-2	0,00	
	11-5-0	0,00	0,00	11-4-1	0,01	0,00	11-3-2	0,01	0,00
	10-6-0	0,01	0,00	10-5-1	0,05	0,03	10-4-2	0,18	0,10
	10-3-3	0,13	0,08	9-7-0	0,01	0,01	9-6-1	0,20	0,14
	9-5-2	0,94	0,72	9-4-3	1,97	1,54	8-8-0	0,01	0,01
	8-7-1	0,39	0,31	8-6-2	2,48	2,16	8-5-3	7,08	6,47
	8-4-4	4,98	4,62	7-7-2	1,70	1,54	7-6-3	13,22	12,94
	7-5-4	25,49	25,87	6-6-4	17,35	18,11	6-5-5	23,79	25,35
17	12-5-0	0,00		12-4-1	0,00		12-3-2	0,00	
	11-6-0	0,00	0,00	11-5-1	0,01	0,00	11-4-2	0,03	0,01
	11-3-3	0,02	0,01	10-7-0	0,00	0,00	10-6-1	0,05	0,03
	10-5-2	0,24	0,14	10-4-3	0,50	0,31	9-8-0	0,01	0,00
	9-7-1	0,15	0,10	9-6-2	0,94	0,72	9-5-3	2,68	2,16
	9-4-4	1,88	1,54	8-8-1	0,10	0,08	8-7-2	1,81	1,54
	8-6-3	7,02	6,47	8-5-4	13,54	12,94	7-7-3	4,82	4,62
	7-6-4	25,28	25,87	7-5-5	17,34	18,11	6-6-5	23,59	25,35
18	12-6-0	0,00		12-5-1	0,00		12-4-2	0,00	
	12-3-3	0,00		11-7-0	0,00	0,00	11-6-1	0,01	0,00
	11-5-2	0,04	0,01	11-4-3	0,09	0,03	10-8-0	0,00	0,00
	10-7-1	0,04	0,02	10-6-2	0,27	0,16	10-5-3	0,76	0,49
	10-4-4	0,53	0,35	9-9-0	0,00	0,00	9-8-1	0,09	0,06
	9-7-2	0,76	0,58	9-6-3	2,96	2,43	9-5-4	5,70	4,85
	8-8-2	0,53	0,43	8-7-3	5,70	5,20	8-6-4	14,97	14,55
	8-5-5	10,26	10,19	7-7-4	10,26	10,39	7-6-5	38,32	40,75
6-6-6	8,69	9,51							
19	12-7-0	0,00		12-6-1	0,00		12-5-2	0,00	
	12-4-3	0,01		11-8-0	0,00	0,00	11-7-1	0,01	0,00
	11-6-2	0,05	0,02	11-5-3	0,15	0,06	11-4-4	0,10	0,04
	10-9-0	0,00	0,00	10-8-1	0,03	0,01	10-7-2	0,24	0,15
	10-6-3	0,94	0,61	10-5-4	1,81	1,23	9-9-1	0,02	0,01
	9-8-2	0,50	0,37	9-7-3	2,68	2,19	9-6-4	7,02	6,14
	9-5-5	4,82	4,30	8-8-3	1,88	1,65	8-7-4	13,54	13,17
	8-6-5	25,28	25,81	7-7-5	17,34	18,43	7-6-6	23,59	25,81

M	Verteil	n = 12	n = 11	Verteil	n = 12	n = 11	Verteil	n = 12	n = 11
20	12-8-0	0,00		12-7-1	0,00		12-6-2	0,01	
	12-5-3	0,01		12-4-4	0,01		11-9-0	0,00	0,00
	11-8-1	0,01	0,00	11-7-2	0,05	0,02	11-6-3	0,20	0,08
	11-5-4	0,39	0,16	10-10-0	0,00	0,00	10-9-1	0,01	0,01
	10-8-2	0,18	0,10	10-7-3	0,94	0,63	10-6-4	2,48	1,76
	10-5-5	1,70	1,23	9-9-2	0,13	0,09	9-8-3	1,97	1,57
	9-7-4	7,08	6,27	9-6-5	13,22	12,29	8-8-4	4,98	4,70
	8-7-5	25,49	26,33	8-6-6	17,35	18,43	7-7-6	23,79	26,33
	21	12-9-0	0,00		12-8-1	0,00		12-7-2	0,01
12-6-3		0,02		12-5-4	0,04		11-10-0	0,00	0,00
11-9-1		0,00	0,00	11-8-2	0,04	0,02	11-7-3	0,23	0,09
11-6-4		0,59	0,26	11-5-5	0,41	0,18	10-10-1	0,00	0,00
10-9-2		0,10	0,06	10-8-3	0,77	0,51	10-7-4	2,79	2,03
10-6-5		5,20	3,97	9-9-3	0,57	0,42	9-8-4	5,81	5,06
9-7-5		14,87	14,18	9-6-6	10,12	9,93	8-8-5	10,46	10,63
8-7-6		39,04	42,54	7-7-7	8,92	10,13			
22	12-10-0	0,00		12-9-1	0,00		12-8-2	0,01	
	12-7-3	0,03		12-6-4	0,07		12-5-5	0,05	
	11-11-0	0,00	0,00	11-10-1	0,00	0,00	11-9-2	0,03	0,01
	11-8-3	0,21	0,08	11-7-4	0,74	0,34	11-6-5	1,39	0,66
	10-10-2	0,02	0,01	10-9-3	0,50	0,31	10-8-4	2,56	1,86
	10-7-5	6,54	5,20	10-6-6	4,45	3,64	9-9-4	1,89	1,55
	9-8-5	13,63	13,00	9-7-6	25,45	26,00	8-8-6	17,89	19,50
	8-7-7	24,54	27,85						
23	12-11-1	0,00		12-10-1	0,00		12-9-2	0,00	
	12-8-3	0,03		12-7-4	0,10		12-6-5	0,19	
	11-11-1	0,00	0,00	11-10-2	0,01	0,00	11-9-3	0,15	0,06
	11-8-4	0,76	0,35	11-7-5	1,95	0,99	11-6-6	1,33	0,69
	10-10-3	0,12	0,06	10-9-4	1,87	1,29	10-8-5	6,72	5,44
	10-7-6	12,54	10,87	9-9-5	4,98	4,53	9-8-6	26,13	27,18
	9-7-7	17,92	19,41	8-8-7	25,19	29,12			

Die Wahrscheinlichkeiten für $n = 11$ (also in Kenntnis des ersten Stiches) gelten streng genommen nur, wenn im ersten Stich alle Spieler bedient haben mit den interessanten Karten und die interessanten Karten alle keinen besonderen Informationsgehalt bezüglich der Verteilung der restlichen Karten besitzen. Für den Fall, daß eine besondere Karte (woraus folgt: Der Spieler besitzt keine weitere der kritischen Karten) gefallen ist oder ein Spieler nicht bedient hat, kann die Tabelle A2 herangezogen werden.

Tab. A2: Verteilungswahrscheinlichkeiten für n = 12 (N = 24) und n = 11 (N = 22)

M	Verteil	n = 12	n = 11	Verteil	n = 12	n = 11	Verteil	n = 12	n = 11
1	1-0	100,00	100,00						
2	2-0	47,83	47,62	1-1	52,17	52,38			
3	3-0	21,74	21,43	2-1	78,26	78,57			
4	4-0	9,32	9,02	3-1	49,69	49,62	2-2	40,99	41,35
5	5-0	3,73	3,51	4-1	27,95	27,57	3-2	68,32	68,92
6	6-0	1,37	1,24	5-1	14,12	13,62	4-2	48,55	48,65
	3-3	35,96	36,49						
7	7-0	0,46	0,39	6-1	6,41	5,96	5-2	30,21	29,80
	4-3	62,93	63,85						
8	8-0	0,13	0,10	7-1	2,58	2,27	6-2	16,58	15,89
	5-3	47,38	47,68	4-4	33,32	34,06			
9	9-0	0,03	0,02	8-1	0,91	0,73	7-2	8,00	7,30
	6-3	31,09	30,65	5-4	59,97	61,30			
10	10-0	0,01	0,00	9-1	0,27	0,19	8-2	3,33	2,81
	7-3	17,77	16,84	6-4	46,64	47,15	5-5	31,98	33,01
11	11-0	0,00	0,00	10-1	0,06	0,03	9-2	1,16	0,86
	8-3	8,73	7,72	7-4	31,41	30,87	6-5	58,64	60,51
12	12-0	0,00		11-1	0,01	0,00	10-2	0,32	0,19
	9-3	3,58	2,81	8-4	18,12	16,84	7-5	46,39	47,15
	6-6	31,57	33,01						
13	12-1	0,00		11-2	0,06	0,02	10-3	1,16	0,73
	9-4	8,73	7,30	8-5	31,41	30,65	7-6	58,64	61,30
14	12-2	0,01		11-3	0,27	0,10	10-4	3,33	2,27
	9-5	17,77	15,89	8-6	46,64	47,68	7-7	31,98	34,16
15	12-3	0,03		11-4	0,91	0,39	10-5	8,00	5,96
	9-6	31,09	29,80	8-7	59,97	63,85			
16	12-4	0,13		11-5	2,58	1,24	10-6	16,58	13,62
	9-7	47,38	48,65	8-8	33,32	36,49			
17	12-5	0,46		11-6	6,41	3,51	10-7	30,21	27,57
	9-8	62,93	68,92						
18	12-6	1,37		11-7	14,12	9,02	10-8	48,55	49,62
	9-9	35,96	41,35						
19	12-7	3,73		11-8	27,95	21,43	10-9	68,32	78,57
20	12-8	9,32		11-9	49,69	47,62	10-10	40,99	52,38
21	12-9	21,74		11-10	78,26	100,00			
22	12-10	47,83		11-11	52,17	100,00			
23	12-11	100,00							
24	12-12	100,00							

Diese beiden Tabellen (auf Formel 2 basierend) sind die Grundlage für alle weiteren Berechnungen. Mit ihrer Hilfe und den Regeln 1-3 der Wahrscheinlichkeitsrechnung ist es möglich eine Vielzahl für den Doppelkopfspieler relevanten Wahrscheinlichkeiten näherungsweise zu berechnen.

Strenggenommen darf man nicht mit den Verteilungswahrscheinlichkeiten aus Tabelle A1 arbeiten, da schon durch die Vorbehaltsabfrage Informationen über den Spielverlauf gegeben werden, die die Wahrscheinlichkeiten verändern. Genauer müßten mit Formel 3 die Wahrscheinlichkeiten

neu berechnet werden, wobei allein schon zwischen RE-Spieler und KONTRA-Spieler unterschieden werden müßte (durch den Besitz, bzw. Nichtbesitz von ♣D hat der Spieler entweder schon eine bestimmte Karte bzw. ihm stehen bei der Austeilung definitiv nur 46 Karten zur Verfügung). Doch hier gilt, daß in den meisten Fällen die Abweichung klein ist, während der zusätzliche Aufwand groß ist. Die Verteilungswahrscheinlichkeiten aus Tabelle A1 sind für Spieler mit mindestens einer ♣D und für Solospieler links vom Geber, die ihr Solo taufen bevor die anderen Spieler einen Vorbehalt melden konnten, korrekt, da hier die Vorbehaltsabfrage keinerlei Informationen enthält.

5.4 Berechnung nützlicher Wahrscheinlichkeiten

Es folgen nun einige Beispiele für die Anwendung der Tabellen A1 und A2 zur Berechnung von Wahrscheinlichkeiten. Bei der Berechnung wird - wenn nicht ausdrücklich etwas anderen angegeben wird - immer von der Situation unmittelbar vor Spielbeginn ausgegangen. Einige wichtige Wahrscheinlichkeiten für den täglichen Gebrauch sind dann in den Tabellen A3 bis A7 dargestellt.

①

Ein Spieler hält 9 Trumpf und ♠As ♠9 ♥K als Fehlkarten

Wie wahrscheinlich ist es nun, daß

- ① kein Mitspieler gleich viele Trumpf als er selbst hält,
- ② das ♠As läuft und
- ③ er beide ♣-Runden alleine sticht.

① Es fehlen $26 - 9 = 17$ Trumpf = interessante Karten. Die günstigen Verteilungen sind 6-6-5, 7-5-5, 7-6-4, 7-7-3, 8-5-4, 8-6-3, 8-7-2 und 8-8-1 mit den Wahrscheinlichkeiten 23,59%, 17,34%, 25,28%, 4,82%, 13,54%, 7,02%, 1,81% und 0,10% = 93,50% (siehe Tab. A1 für $M = 17$). In ungefähr 9 von 10 Fällen besitzt ein Spieler mit 9 Trumpf die absolute Trumpfüberlegenheit. Nehmen wir nun zusätzlich den Fall an, daß zum ersten Stich Trumpf angespielt wird und alle Spieler bedienen, so kann die Wahrscheinlichkeit neu berechnet werden: Es fehlen nun $26 - 9 - 3 = 14$ Trumpf = interessante Karten. Günstig sind nun die Verteilungen 5-5-4, 6-4-4, 6-5-3, 6-6-2, 7-4-3, 7-5-2, 7-6-1 und 7-7-0 mit den Wahrscheinlichkeiten 25,81%, 18,43%, 25,81%, 4,30%, 13,17%, 6,14%, 1,23% und 0,04% = 94,93% (siehe Tab. A1 für $M = 14$ und $n = 11$).

② Es fehlen bei ♠As ♠9 genau 6 interessante Karten. Die günstigen Verteilungen sind alle diejenigen, in denen keiner der übrigen drei Spieler eine Chicane besitzt. Dies sind 2-2-2, 3-2-1 und 4-1-1 mit den Wahrscheinlichkeiten 14,76%, 53,67% und 10,98% = 79,41%. Bei einer Ansage kommt noch die Fälle hinzu, daß nur der Partner Chicane in der Farbe ist. Der Einfachheit halber nehmen wir an, daß von den Verteilungen, bei denen genau ein Spieler Chicane ist, ein Drittel günstig ist. In Wirklichkeit ist der Anteil für Re-Spieler etwas größer als für einen KONTRA-Spieler. Wir berücksichtigen noch die Verteilungen 5-1-0, 4-2-0 und 3-3-0 zu einem Drittel und erhalten $79,41\% + 1/3 \times (2,93\% + 10,06\% + 7,45\%) = 86,22\%$. Weitere Angaben zu diesem Thema siehe Tab. A3.

③ Es fehlen insgesamt 8 interessante Karten. Die günstigen Verteilungen sind 3-3-2 und 4-2-2 mit den Wahrscheinlichkeiten 31,67% und 21,38% = 53,05%. Bei einer Ansage erhöht sich Wahrscheinlichkeit analog wie bei dem vorherigen Beispiel, da nun ursprünglich ungünstige Verteilungen teilweise miteinbezogen werden können. Weitere Werte (mit Ansage d.h. Partner kann mitstechen, Spieler hält keine Chicane sondern Singleton, ♥-Stechen) befinden sich in Tab. A4.

2

Ein Spieler hält ♣As ♣As ♣10 ♣K ♣9 ♣9 ♠As ♠As ♠9 ♥9 ♥9 ♦K

Wie hoch ist die Gewinnwahrscheinlichkeit bei einem As-Solo?

Der Gewinn ist bei den günstigen Abgebern (drei neunern) immer gewonnen, wenn die lange Farbe durchzieht. Es interessieren also die möglichen Verteilungen der restlichen sechs ♣-Karten. Günstig sind alle Verteilungen, in denen keiner der Gegenspieler mehr als drei ♣-Karten besitzt (2-2-2, 3-2-1 und 3-3-0 mit der Wahrscheinlichkeit 14,76%, 53,67% und 7,45% = 75,88%). Zusätzlich sind allerdings auch noch von der 4-1-1 und 4-2-0 Verteilung die Fälle günstig, bei denen die ♣10 bei der Kürze steht. Dies sind noch zusätzlich je $2/6 \times (10,98\% + 10,06\%) = 7,01\%$. Also beträgt die Gewinnwahrscheinlichkeit vor dem ersten Stich $75,88\% + 7,01\% = 82,89\%$. Nun braucht der Solospieler allerdings erst nach dem ersten Stich eine Ansage tätigen. Betrachten wir den Fall, daß ein Spieler nicht bedient und den Fall, daß alle Spieler bedienen, ohne daß die ♣10 fällt.

① ein Spieler bedient nicht: Nach dem ersten Stich fehlen nun noch 4 Karten, wobei bekannt ist, daß ein Spieler nicht bedient hat. Diese vier Karten können demzufolge nur noch bei zwei Spielern sitzen. Die zugehörigen Verteilungen hierfür befinden sich in der Tab. A2 ($M = 4, n = 11$). Günstig sind nun für den Solospieler die 2-2 Verteilung und die 3-1 Verteilung mit Singleton ♣10 mit einer Wahrscheinlichkeit von $41,35\% + 1/4 \times 49,62\% = 53,76\%$.

② alle Spieler bedienen: Nun ist lediglich noch die 3-0 Verteilung der restlichen drei Karten mit einer Wahrscheinlichkeit von 9,07% negativ zu bewerten ($M = 3, n = 11$). Weitere mögliche Strukturen von langen Farben sind in Tabelle A7 berechnet.

3

Ein Spieler hält ♠B ♠B ♦B ♣As ♣10 ♣10 ♣K ♣K ♣9 ♠K ♠9 ♥9

Wie hoch ist die Gewinnwahrscheinlichkeit des Buben-Solo?

Wir nehmen an, daß das Solo mit 4 Abgebern aufgrund der Güte der Verlierer immer gewonnen ist. Maximal vier Verlierer besitzt der Solospieler genau dann, wenn kein Gegenspieler 3 Buben hält oder wenn ♣As Singleton ist (ein Gegenspieler hält drei Buben). Es fehlen dem Solospieler genau 5 Buben. Die günstige Verteilung ist allein die 2-2-1 Verteilung mit einer Wahrscheinlichkeit von 41,60% (Tab. A1 mit $M = 5, n = 12$). Die Verteilungen 3-2-0 und 3-1-1 sind nur dann noch günstig, wenn das ♣As Singleton steht. Es fehlen dem Alleinspieler genau 6 ♣-Karten. Die günstigen Verteilungen sind diejenigen, wo mindestens ein Gegenspieler ein Singleton hält: 3-2-1, 4-1-1 und 5-1-0 mit den Wahrscheinlichkeiten 53,67%, 10,98% und 2,93%. Von diesen Verteilungen sind allerdings nur $1/6, 2/6$ bzw. $1/6$ günstig. Die zusätzliche Gewinnchance gegen drei Buben bei einem Solospieler beträgt: $(25,21\% + 23,11\%) \times (1/6 \times 53,67\% + 2/6 \times 10,98\% + 1/6 \times 2,93\%) = 6,33\%$. Dies ergibt eine Gesamtgewinnwahrscheinlichkeit von $41,60\% + 6,33\% = 47,99\%$. Zusätzlich könnte man nun die Kenntnis des ersten Stiches (Anspiel ♠B) mit einfließen lassen. Fallen beispielsweise drei weitere Buben in den ersten Stich, so erhöht sich die Wahrscheinlichkeit, daß kein Gegenspieler drei Buben besitzt (unter der Annahme, daß es egal ist, welche Buben gefallen sind) auf 68,75% (Tab. A1 mit $M = 2, n = 11$). Die Gesamtgewinnwahrscheinlichkeit für dieses Solo beträgt dann: $68,75\% + 31,25\% \times p(\text{♣As} = \text{Singleton}) = 72,84\%$. Weitere Werte zum Thema Buben/Damen-Soli und Asse fangen siehe weiter unten.

Die gezeigten Beispiele sollten das Prinzip der Berechnung nützlicher Wahrscheinlichkeiten beleuchten. Man geht zunächst hin und ermittelt die günstigen Verteilungen und berechnet dann die

Wahrscheinlichkeit für das Eintreten dieser Wahrscheinlichkeit. Oft ist es dabei nötig, daß verschiedene Kategorien von interessanten Karten parallel betrachtet werden müssen. Hierbei sollte man sich immer darüber Gedanken machen, ob die Verteilungen der einen Sorte von Karten wirklich unabhängig von den Verteilungen der anderen Sorte ist, oder genauer, ob der Einfluß der Verteilung der einen Sorte von Karten auf die Verteilungen der anderen Sorte von Karten im Sinne einer einfachen Rechnung vernachlässigbar ist. Im Beispiel 1 wird die Tatsache, daß bei der ersten Runde z.B. ein Spieler keinen Trumpf bedient sicherlich einen Einfluß auf die Laufwahrscheinlichkeit des ♠As besitzen.

Wir möchten darauf aufmerksam machen, daß wir bisher nur die Wahrscheinlichkeiten von bestimmten Verteilungen interessanter Karten berechnet haben bzw. die Gewinnwahrscheinlichkeit bei einem bestimmten Blatt. Die ist aber strenggenommen nicht die Zielgröße, die den Doppelkopfspieler letztendlich interessiert. Das Ziel ist die Optimierung des Erwartungswertes, welcher die durchschnittliche Punktzahl des Blattes in Abhängigkeit aller möglichen Verteilungen repräsentiert. Zur Berechnung dieses Wertes genügt es z.B. nicht die Gewinnwahrscheinlichkeit bei einem Solo zu berechnen. Man muß letztendlich alle Gewinnmöglichkeiten und Verlustmöglichkeiten mit den dazugehörigen erwarteten Punktwerten (aus Ansagen und erreichte Augenzahl) abschätzen und den daraus berechneten Erwartungswert mit dem im Normalspiel vergleichen. Da dies aber im Rahmen dieser Ausarbeitung zu weit führt und letztendlich auch nur Näherungswerte für den Erwartungswert eines Blattes ermittelt werden können, wollen wir hierauf verzichten. Zum Abschluß nun noch einige häufig benötigte Wahrscheinlichkeitstabellen:

Tab. A3 : Laufwahrscheinlichkeit von Assen im Normalspiel

fehlende Karten in der kritischen Farbe	7	6	5	4	3
Laufwahrscheinlichkeit ohne Ansage	87,6%	79,4%	66,8%	48,4%	24,2%
Laufwahrscheinlichkeit mit Ansage	91,7%	86,2%	77,7%	64,8%	46,4%

Tab. A4 : Wahrscheinlichkeit eine Fehlfarbe allein zu stechen im Normalspiel

	zweimaliges Stechen bei Chicane		einmaliges Stechen bei Singleton	
	♣/♠	♥	♣/♠	♥
ohne Ansage	53,1%	14,8%	34,4%	-----
mit Ansage	68,2%	38,5%	54,7%	21,6%

Tab. A5 : Wahrscheinlichkeit ein blankes As zu fangen

fehlende Karten in der kritischen Farbe	6	5	4	3	2
Wahrscheinlichkeit, daß As zu fangen	13,1%	20,3%	30,9%	46,4%	68,6%

Tab. A6 : Wahrscheinlichkeit alle Buben/Damen beim Buben/Damen-Solo zu fangen

eigene Trümpfe	Wahrscheinlichkeit	eigene Trümpfe	Wahrscheinlichkeit
♣, ♣, ♠	89,9%	♣, ♠, ♠	18,4%
♣, ♣, ♥	46,4%	♣, ♠, ♥	10,8%
♣, ♣, ♦	41,6%	♣, ♠, ♦	8,3%
♣, ♣, ♠, x	97,8%	♣, ♠, ♠, x	30,9%
♣, ♣, x, x	70,6%	♣, ♠, x, x	24,2%
♣, ♣, x, x, x	90,8%	♣, ♥, x, x, x	24,2%
♣, ♠, x, x, x	46,4%	♣, x, x, x, x, x	68,6%

Tab. A7 : Wahrscheinlichkeit mit einer langen Farbe mit As As x (=K) an der Spitze keinen Verlierer zu besitzen

Struktur der Farbe	n = 12	Struktur der Farbe	n = 12
As, As, x, x, x, x	14,8%	As, As, K, x, x	9,8%
As, As, x, x, x, x, x	41,6%	As, As, K, x, x, x	25,5%
As, As, x, x, x, x, x, x	70,6%	As, As, K, x, x, x, x	46,4%
As, As, x, x, x, x, x, x, x	90,8%	As, As, K, x, x, x, x, x	70,6%

Tab. A8 : Wahrscheinlichkeit mit einer langen Farbe As, As, 10, x (=K) an der Spitze keinen Verlierer zu besitzen

Struktur der Farbe	n = 12	n = 11			
		alle bedienten		einer bediente nicht	
		ohne 10	mit 10	ohne 10	mit 10
As, As, 10, x	31,7%	42,1%	0,0%	0,0%	0,0%
As, As, 10, K	61,9%	63,2%	100,0%	18,7%	100,0%
As, As, 10, x, x	55,3%	71,0%	41,4%	0,0%	0,0%
As, As, 10, K, x	71,1%	77,6%	100,0%	27,6%	0,0%
As, As, 10, K, K	73,1%	77,6%	100,0%	33,1%	100,0%
As, As, 10, x, x, x	75,9%	90,9%	78,6%	41,4%	0,0%
As, As, 10, K, x, x	82,9%	90,9%	100,0%	53,8%	0,0%
As, As, 10, K, K, x	83,4%	90,9%	100,0%	53,8%	100,0%
As, As, 10, x, x, x, x	89,9%	100,0%	100,0%	78,6%	0,0%
As, As, 10, K, x, x, x	91,8%	100,0%	100,0%	78,6%	100,0%
As, As, 10, x, x, x, x, x	97,5%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%