

Joachim Markwald

Doppelkopf Verstehen

Wie finde ich meinen Partner



Was ist ein Spielbuch ?

Stellen Sie sich vor, Sie sitzen am Spieltisch, und halten Karten in der Hand!

Das Buch ist Ihr Tisch, an dem mit Hannelore, Birgit und Helmut drei (fiktive) Spieler sitzen, die mit Ihnen Doppelkopf spielen.

Ein aktives Spielgefühl wird dadurch vermittelt, dass fast jedem Stich (nur in seltenen und eindeutigen Fällen wird abgekürzt) zwei Buchseiten gewidmet werden. Zuerst sehen Sie Ihre aktuellen Karten (anfangs zwölf, nach jedem gespielten Stich entsprechend weniger) abgebildet, dazu einige Fragen, die sich der erfolgreiche Spieler vor dem Legen seiner Karte stellt. Wenn Sie umblättern, finden Sie auf der Folgeseite die Lösung.

Die gewählte Darstellungsform ermöglicht es, Spielspaß, Unterhaltung und Training miteinander zu verknüpfen. Das Buch ist für Spieler aller Spielstärken geeignet. Alte Hasen werden die Priorität auf den Spielspaß und die Unterhaltung legen, und die Spiele schnell durchspielen können. Anfänger nutzen das Buch zum Training, und werden die einzelnen Stiche und Übungen ggf. mehrfach nachspielen.

Die Spielregeln

Kaum ein Spiel wird nach so vielen unterschiedlichen Regeln und Varianten gespielt wie Doppelkopf. Vielleicht haben Sie schon mal von den Schweinchen oder der Supersau, dem Königssolo oder der Trumpfabgabe gehört. Wenn Sie Mitglied im DDV (Deutscher Doppelkopf Verband) sind, werden Ihnen neben den Regeln auch bestimmte Konventionen wie das Essener System oder die stille Abfrage nicht unbekannt sein.

Um jedoch allen Spielern uneingeschränkten Zugang zu diesem Buch gewährleisten zu können, kommen derartige Spezialitäten nicht zur Anwendung. Gespielt wird nach den einfachen Grundregeln mit dem handelsüblichen Standardspiel (2x24 Karten inklusive Neuner), wie sie in den Einsteigerbüchern der Trainingsreihe www.doppelkopf-verstehen.de erklärt werden.

Schon beim Nachspielen des ersten Spieles werden Sie feststellen, dass Sie auch ohne Varianten oder Konventionen unterhaltsam Ihre Spielstärke verbessern können.

Hannelore (sitzt links von Ihnen), Birgit (gegenüber) und Helmut (rechts) warten jetzt auf Sie, begeben Sie sich direkt in Ihre Spielwelt!

Spiel I

Übung 1-3

Helmut (sitzt rechts von Ihnen) hat ausgeteilt.
Mit folgenden Karten sind Sie zuerst an der Reihe.

♣ D ♠ D ♦ D ♣ B ♥ B ♦ B ♦ 10

♣ A ♣ K

♠ A

♥ K ♥ 9

Ü1: Melden Sie Vorbehalt oder Gesund ?

Ü2: Angenommen, die anderen drei Spieler melden Gesund:
Welche Karte spielen Sie zum ersten Stich?

Ü3: Kommt für Sie vor, während oder nach dem Spielen
Ihrer ersten Karte eine Ansage (RE) oder eine
Absage (keine 90, keine 60, usw.) in Frage?

Hinweis: Die Fragen Ü2 und Ü3 müssen Sie sich immer
stellen, sowohl beim Solospiel (Vorbehalt), als
auch im Normalspiel (Gesund).

Spiel I

Übung 1-3, Lösungen

- Ü1: Mangels gewinnbarer Solospiele melden Sie Gesund.
- Ü2: Versuchen Sie, direkt den ersten Stich zu gewinnen. Die beiden Karten, die sich hierfür anbieten sind ♣ A und ♠ A. Beide Asse können einen attraktiven Stich gewinnen, wenn sie nicht gestochen werden. Da in ♣ eine Karte weniger in den Händen der Mitspieler ist (♣ K haben Sie schließlich selbst), wird diese Farbe mit einer geringfügig höheren Wahrscheinlichkeit gestochen als ♠. Beginnen Sie daher mit dem etwas sicheren ♠ A.
- Ü3: Sie haben mit Ihren An- und Absagen noch Zeit, und sollten diese auch nutzen. Warten Sie ab, ob Sie den ersten Stich überhaupt gewinnen. Wenn Ihr ♠ A gestochen, und anschließend von einem anderen Spieler ♣ A gespielt wird, werden Sie nicht genug Stiche gewinnen, um eine Ansage rechtfertigen zu können.

Faustregel: Eine Ansage im ersten Stich gilt als vorzeitig, und verspricht so gute Karten, dass Sie das Spiel wahrscheinlich sogar dann gewinnen, wenn Sie den ersten Stich verlieren.

Spiel I

Übung 4-5

Sie gewinnen den ersten Stich mit ♠ A.
Hannelore legt ♠ 10 , Birgit ♠ K und Helmut ♠ 9.

Bevor Sie zum zweiten Stich spielen, halten Sie

♣ D ♠ D ♦ D ♣ B ♥ B ♦ B ♦ 10

♣ A ♣ K

♠ ---

♥ K ♥ 9

Ü4: Welche Karte spielen Sie zum zweiten Stich?

Ü5: Kommt für Sie vor, während oder nach dem Spielen Ihrer zweiten Karte eine Ansage (RE) oder eine Absage (keine 90, keine 60, usw.) in Frage?

Spiel I

Übung 4-5, Lösungen

Ü4: Sie spielen zum zweiten Stich ♣ A. Mit dieser Karte haben Sie eine gute Chance, weitere 25 Augen zu gewinnen (wie schon im ersten Stich)

Ü5: Unmittelbar vor dem Spiel von ♣ A sagen Sie mit gerade noch 11 Karten auf der Hand RE.

Eine solche Ansage zum letztmöglichen Zeitpunkt verneint besonders gute Karten bzw. Zusatzstärke. Das RE erhöht lediglich die Wertung um zwei Punkte. Sie brauchen weiterhin 121 Augen zum Sieg, das Spiel wird durch Ihre Ansage nicht schwerer. Sie zeigen damit nur, dass Sie Ihre eigene Siegchance höher einschätzen als die der Gegner.

♠ A ist durch, ♣ A kann laufen, und die zweite Runde ♠ können Sie stechen. Sie haben 2 (genau Schnitt) der höchsten 8 Trümpfe, und 7 (leicht über Schnitt) von insgesamt 26 Trümpfen. Ihr Partner hat mit ♣ D einen hohen Trumpf sicher, und hat damit eine höhere Wahrscheinlichkeit auf überdurchschnittliche Karten als jeder der beiden Gegner.

Das RE ist nicht ohne Risiko, aber die zwei Extrapunkte werden Sie langfristig häufiger gewinnen als verlieren.

Spiel I

Übung 6-7

Sie gewinnen den zweiten Stich mit ♣ A.
Hannelore legt ♣ 9, Birgit ♣ K und Helmut ♣ 9.

Bevor Sie zum dritten Stich spielen, halten Sie

♣ D ♠ D ♦ D ♣ B ♥ B ♦ B ♦ 10

♣ K

♠ ---

♥ K ♥ 9

Ü6: Welche Karte spielen Sie zum dritten Stich?

Ü7: Kommt für Sie vor, während oder nach dem Spielen Ihrer dritten Karte eine Absage (keine 90, keine 60, usw.) in Frage?

Spiel I

Übung 6-7, Lösungen

- Ü6: Sie spielen zum dritten Stich ♣ K. Ihr Partner wird wahrscheinlich kein ♣ mehr haben, sonst hätte er nach Ihrer RE-Ansage eine höhere Karte als ♣ K oder ♣ 9 auf Ihr ♣ A gelegt. Es ist wichtig, dass Ihr Partner den dritten Stich gewinnt. Wenn er ♥ A hat, soll er dieses vor dem Gegner spielen können.
- Ü7: Sagen Sie nichts, und warten Sie ab, ob Ihr Partner vielleicht keine 90 absagt. Mit entsprechender Blattstärke wird er das sicherlich tun, aber für eine Absage auf eigene Faust sind Ihre Karten nicht gut genug. Jede Absage bringt im Erfolgsfall nur einen einzigen Punkt mehr. Scheitert sie aber, so sind die Pluspunkte weg, und Sie werden zusätzlich noch mit vielen Minuspunkten bestraft. Daher sollten Sie Absagen von keine 90 oder höher nur dann treffen, wenn Sie eine Siegwahrscheinlichkeit von mindestens 90 % haben. Nur bei Ansagen (RE oder KONTRA) reichen 50 % aus, denn hier wird das Spiel durch die Ansage nicht schwerer, und die Strafe (2 Minuspunkte mehr) ist auch nicht höher als die Belohnung (2 Pluspunkte mehr).

Spiel I

Übung 8-9

Auf Ihren zum dritten Stich gespielten ♣ K legen sowohl Hannelore, als auch Birgit ♣ 10. Helmut gewinnt mit ♦ A und spielt ♥ A zu Stich 4.

Zu diesem Zeitpunkt halten Sie

♣ D ♠ D ♦ D ♣ B ♥ B ♦ B ♦ 10

♣ ---

♠ ---

♥ K ♥ 9

Ü8: Wissen Sie schon, wer Ihr Partner oder Gegner ist ?

Ü9: Mit welcher Karte bedienen Sie zum vierten Stich ?

Spiel I

Übung 8-9, Lösungen

Ü8: Birgit und Hannelore haben im zweiten Stich beide Ihre ♣ 10 zurückgehalten, Ihnen also nach Ihrer Ansage RE diese zehn Augen nicht gegönnt. Demnach bleibt für Sie nur noch Helmut als Partner übrig. Freuen Sie sich mit ihm über den schönen ♣-Stich mit 35 Augen.

So logisch und einfach ist die beim Doppelkopf wichtige spielentscheidende Frage: Wie finde ich meinen Partner ?

Ü9: Da Helmut Ihr Partner ist, gönnen Sie ihm ♥ K, und damit vier Augen.

Spiel I

Übung 10-12

Helmut hat im vierten Stich weitere 30 Augen einkassiert, denn Hannelore hat mit ♥ A, und Birgit mit ♥ K bedient.

Nun spielt Helmut zu Stich 5 ♠ K.
Zu diesem Zeitpunkt halten Sie

♣ D ♠ D ♦ D ♣ B ♥ B ♦ B ♦ 10

♣ ---

♠ ---

♥ 9

Ü10: Was wissen Sie über die Karten Ihres Partners Helmut ?

Ü11: Haben Sie eine Idee, warum er ♠ K spielt ?

Ü12: Welche Karte legen Sie zum fünften Stich auf ♠ K ?

Spiel I

Übung 10-12, Lösungen

- Ü10: Helmut wird keine besonders guten Karten haben, ansonsten hätte er keine 90 abgesagt und/oder Trumpf nachgespielt. Eine seiner schlechten Karten sollten Sie übrigens kennen: Der einzig sinnvolle Grund für Hannelore und Birgit im vergangenen ♥-Stich elf bzw. vier Augen beizusteuern, ist der Nicht-Besitz der zweiten ♥ 9 (eine haben Sie ja selbst). Demnach muss diese Karte bei Helmut sein.
- Ü11: Ihr Partner will Sie mit dieser Karte vor seinem schlechten Blatt warnen. Sie haben ♠ A vor ♣ A gespielt, weshalb er (korrekterweise) annimmt, dass Sie die zweite Runde ♠ stechen können.
- Ü12: Gehen Sie auf die Idee Ihres Partners ein, und stechen Sie mit ♦ 10. Wenn Sie Helmut's Warnung verstanden haben, sollten Sie wissen, dass Sie keine bessere Möglichkeit mehr bekommen werden, diese zehn Augen abzusichern. Wenn Sie die allerletzte Chance zum sinnvollen Einsatz dieser Karte nicht nutzen, werden Sie ♦ 10 irgendwann später selbst aufspielen, und dem Gegner damit in die Karten spielen müssen. Hannelore und/oder Birgit hätten dann die angenehme Wahl, entweder mit der Dulle einen dicken Stich zu bekommen, oder Helmut's letzten hohen Trumpf (♣ D) zu entlocken, um freie Bahn zu haben.

Spiel I

Übung 13-15

Im fünften Stich haben Sie Helmut's \spadesuit K mit Ihrer \diamondsuit 10 gestochen. Hannelore bediente mit \spadesuit 9, und Birgit mit \spadesuit 10.

Zu diesem Zeitpunkt halten Sie

\clubsuit D \spadesuit D \diamondsuit D \clubsuit B \heartsuit B \diamondsuit B

\clubsuit ---

\spadesuit ---

\heartsuit 9

Ü13: Hannelore hat jetzt mit \spadesuit 9 bedient, Ihnen im ersten Stich aber \spadesuit 10 geschmiert. Was für einen Grund könnte Sie dafür gehabt haben?

Ü14: Bestand eine gewisse Gefahr, dass Hannelores \spadesuit 10 im ersten Stich blank war, sie Ihnen deshalb schmieren musste, und dann Ihre \diamondsuit 10 hätte überstechen können?

Ü15: Welche Karte spielen Sie zum sechsten Stich ?

Spiel I

Übung 13-15, Lösungen

- Ü13: Hanelores ♠ 10 in Stich 1 kann mehrere Gründe haben. Sie kann z.B. noch ♠ A halten, und wollte für die zweite Runde ♠ Ihre ♠ 9 behalten, um dann (wenn Freund und Feinde bekannt sind) flexibler reagieren zu können. Auch ohne spieltechnische Gründe ist das freiwillige Bedienen eines Vollen im ersten Stich immer ein guter Bluff, der Ihnen die Gefahr eines möglichen Überstechens vorgaukelt. Es gibt genug Spieler, die auf solche Tricks hereinfallen, und deshalb z.B. ♦ 10 zurückhalten, oder gar mit einer Dame vorstechen. Schließlich ist es in der Doppelkopfszene zur Gewohnheit geworden, dass Mitglieder der Kontrapartei (Hanelore gehört dazu!) in den ersten Stichen generell etwas spendabler sind. Natürlich sind solche Handlungsweisen kein Gesetz, aber eine Menge Spieler agieren nach diesem Prinzip.
- Ü14: Doppelkopf ist ein Glücksspiel mit so manchen Risiken. Hier aber war die Gefahr gering. Helmut wird Ihnen keine vergiftete Karte vorspielen, also kein weiteres ♠ haben. Die Wahrscheinlichkeit, dass die drei fehlenden Karten in ♠ auf einer Hand sitzen, ist nicht hoch. Hanelore wird für Ihre ♠ 10 in Stich 1 einen der Gründe aus Ü13 haben.
- Ü15: Helmut sitzt mit ♣ D hinten, spielen Sie den kleinen ♦ B.

Spiel I

Übung 16-18

Erstmals ist mit Birgit ein Gegner am Aufspiel.

Sie hat den letzten Stich mit \spadesuit D gewonnen,
zu welchem Sie \spadesuit B aufgespielt haben.

Hannelore hat ebenfalls \spadesuit B, und Helmut \spadesuit 9 gelegt.

Birgit setzt zu Stich 7 mit \spadesuit 9 fort, Helmut bedient mit \spadesuit K.
Zu diesem Zeitpunkt halten Sie

\clubsuit D \spadesuit D \spadesuit D \clubsuit B \heartsuit B

\clubsuit ---

\spadesuit ---

\heartsuit 9

Ü16: Warum hat Helmut auf den 6. Stich verzichtet ?

Ü17: Weshalb spielt Ihre Gegnerin Birgit freiwillig Trumpf ?

Ü18: Mit welcher Karte bedienen Sie zum siebten Stich ?

Spiel I

Übung 16-18, Lösungen

- Ü16: Helmut hat nicht die besten Karten, und hätte seine ♣ D zum Gewinn des sechsten Stiches einsetzen müssen. Diese wertvolle Karte waren ihm die gerade einmal sieben Augen nicht wert. Er wartet lieber auf mehr, im Spiel befinden sich u.a. noch ♦ A und ♦ 10.
- Ü17: Birgit hätte sicherlich gern die dritte Runde ♠ oder ♣ gespielt, denn ihre Partnerin Hannelore sitzt hinten (möglicherweise mit einer Dulle bewaffnet!) in bester Sitzposition zum Überstechen auf der Lauer. Da beide schwarzen Asse noch im Spiel sind, und Birgit Ihnen in diesem Spiel nicht freundlich gesonnen ist, gibt es nur eine Erklärung:
Birgit hat nur noch Trumpf!
- Ü18: Eine hohe Dame macht für diesen mickerigen Stich keinen Sinn, und ♥ B würde es Hannelore zu einfach machen. Da Birgit nur noch Trumpf, und wahrscheinlich noch mindestens eine Dame hat, macht es keinen Sinn auf Karlchen im Letzten zu spielen. Setzen Sie daher jetzt Ihren ♣ B ein, und behalten Sie ♦ D, für den Fall, dass Birgit vielleicht den Sonderpunkt für Karlchen haben will.

Spiel I

Übung 19-20

Nicht unerwartet hat Hannelore den siebten Stich gewonnen.

Interessant ist jedoch, dass sie hierfür auf

♦ 9, ♦ K und ♣ B

♥ 10 (!) gelegt hat!

Zu Stich 8 setzt Hannelore mit ♣ A fort.

Birgit sticht mit ♥ D, und Helmut wirft ♥ 9 ab.

Zu diesem Zeitpunkt halten Sie

♣ D ♠ D ♦ D ♥ B

♣ ---

♠ ---

♥ 9

Ü19: Warum hat Hannelore für den relativ wertlosen siebten Stich ihre schöne Dulle geopfert ?

Ü20: Mit welcher Karte schließen Sie Stich 8 ab ?

Spiel I

Übung 19-20, Lösungen

Ü19: Hannelore hatte nur noch sechs Karten zur Auswahl, von denen Sie drei kennen:

♥ 10 ist die Karte, die sie eingesetzt hat.

♣ A hat Hannelore zum achten Stich gespielt.

♠ A kann entsprechend dem bisherigen Spielverlauf weder bei Birgit, noch bei Helmut sein.

Drei andere Karten sind noch im Spiel, die nicht attraktiver als die von Hannelore gelegte ♥ 10 sind:

a) die zweite ♥ 10, b) das zweite ♦ A, c) die zweite ♦ 10

Die Dulle in Stich 7 legte Hannelore wahrscheinlich in höchster Not, und sie wird ziemlich sicher mindestens zwei der drei genannten anderen Karten haben.

Ü20: Lassen Sie sich den Stich nicht entgehen, und gewinnen Sie ihn mit dem kleinstmöglichen höheren Trumpf (♠ D).

Spiel I

Übung 21-22

Mit ♠ D am Aufspiel dürfen Sie mit folgenden Karten zum neunten Stich beginnen:

Zu diesem Zeitpunkt halten Sie

♣ D ♦ D ♥ B

♣ ---

♠ ---

♥ 9

Ü21: Obwohl das Spiel schon längst zu Ihren Gunsten entschieden ist, werden die letzten vier Stiche nicht uninteressant sein. Was müssen Sie jetzt kurz vor Spielende alles noch beachten ?

Ü22: Welche Karte spielen Sie zu Stich 9 auf ?

Spiel I

Übung 21-22, Lösungen

Ü21: Sie haben jetzt schon weit mehr als 120 Augen liegen, aber die Höhe Ihrer Siegprämie steht noch nicht fest.

Gelingt es Ihnen noch, den Gegner unter 90 zu spielen?
Halten Sie ihn vielleicht sogar unter 60?

Hannelore hat wahrscheinlich noch einen Fuchs, können Sie diesen fangen?

Birgit möchte vielleicht Karlchen im Letzten machen.
Können Sie das verhindern?

Insgesamt können Sie also noch drei zusätzliche Siegpunkte erzielen, und einen gegnerischen Punkt verhindern.

Ü22: Es ist sicher verlockend, jetzt ♥ 9 zu spielen, da Helmut nach dem Abwurf kein ♥ mehr hat. Gut ist das aber nicht, denn darauf könnte Hannelore ♠ A abwerfen, und Helmut's ♣ D herauslocken, was Ihre Chance auf einen Fuchsfang deutlich reduziert. Natürlich ist eine kleine Karte richtig, weil Helmut hinten sitzt. Aber es muss ein Trumpf sein, damit Hannelore nicht abwerfen kann.
Spielen Sie deshalb ♥ B.

Spiel I

Übung 23-24

Birgit hat Stich 9 mit ihrer zweiten ♥ D gewonnen.
Hinzugekommen sind
von Hannelore ♠ B und von Helmut ♥ B.

Birgit spielt zum zehnten Stich ♦ 10,
Helmut bedient mit ♦ K,
und Sie selbst halten noch

♣ D ♦ D

♣ ---

♠ ---

♥ 9

Ü23: Welche drei Karten hat Hannelore noch in ihrer Hand ?

Ü24: Bedienen Sie mit ♦ D oder mit ♣ D ?

Spiel I

Übung 23-24, Lösungen

Ü23: Aus dem bisherigen Spielverlauf ist bekannt, dass Hannelore noch ♠ A hat, die einzige Fehlkarte, welche außer Ihrer ♥ 9 noch im Spiel ist.

Einen weiteren billigen Trumpf wird sie kaum haben, denn mit mehreren kleinen Karten, hätte Hannelore den mickerigen Stich 7 abducken können, statt ihre wertvolle Dulle zu verschwenden.

Eine Dame hat sie ganz bestimmt nicht, wenn sie ♣ B mit ♥ 10 übernimmt.

Da die zweite ♦ 10 jetzt von Birgit gespielt wurde (eine hatten Sie ja selbst), bleiben für Hannelore demnach nur noch die zweite Dulle und der Fuchs übrig.

Ü24: ♦ D reicht, um Hannelores Dulle zu fordern. ♣ D müssen Sie unbedingt aufheben, denn es ist noch eine ♠ D im Spiel, die ziemlich sicher bei Birgit sein wird.

Spiel I

Übung 25-26

Hannelore hat wie erwartet Ihre \diamond D mit \heartsuit 10 übernommen.

Zum vorletzten Stich spielt sie \spadesuit A,
welches Birgit mit \spadesuit D sticht.

Helmut gibt \spadesuit B hinzu, und nun sind Sie an der Reihe.

Ü25: Ihre letzten beiden Karten sind \clubsuit D und \heartsuit 9.
Nehmen Sie diesen Stich mit, oder werfen Sie ab, um im
letzten Stich Hannelores Fuchs zu fangen ?

Ü26: Welche vier Karten bleiben für den letzten Stich übrig ?

Spiel I

Übung 25-26, Lösungen

Ü25: Natürlich nehmen Sie diese fetten Augen mit, denn Ihr Partner Helmut hat für den letzten Stich, und damit für Hannelores Fuchs, seine ♣ D aufgehoben.

Ü26: Zum zwölften und letzten Stich müssen Sie die noch verbliebene ♥ 9 aufspielen.

Hannelore hat lange versucht, den Fuchs zurückzuhalten. Wenn sie ihn vorher gelegt hätte, wäre er unvermeidlich an Helmut's ♣ D gegangen. Als letzte Karte muss sie ihn nun doch legen.

Birgit hat alle Ihre Damen verfeuert, in der Hoffnung dass Ihre letzte Karte im letzten Stich hoch wird. Es ist (wie lange vermutet) der ♣ B mit dem Spitznamen Karlchen.

Helmut spielt seine ♣ D. Er wird für seine Geduld und für das Abducken der billigen Stiche gleich doppelt belohnt. Mit seiner Edelkarte erzielt er einen Extrapunkt von Hannelore, und verhindert gleichzeitig Birgits Karlchen.

Spiel I

Übung 27-29

Abschließend folgt die komplette Kartenverteilung.

	♠ D ♥ D ♥ D ♦ D ♣ B ♦ 10 ♦ 9	
	♣ 10 ♣ K	
	♠ 10 ♠ K	
Ihre Gegenspielerin Hannelore	♥ K	Ihr Partner Helmut
♥ 10 ♥ 10 ♠ B ♦ B ♦ A	Ihre Gegenspielerin Birgit	♣ D ♠ B ♥ B ♦ A ♦ K ♦ K ♦ 9
♣ A ♣ 10 ♣ 9		♣ 9
♠ A ♠ 10 ♠ 9		♠ K ♠ 9
♥ A	Ihre eigenen Karten	♥ A ♥ 9
	♣ D ♠ D ♦ D ♣ B ♥ B ♦ B ♦ 10	
	♣ A ♣ K	
	♠ A	
	♥ K ♥ 9	

Ü27: Wie hoch ist Ihre Siegprämie ?

Ü28: Welchen Spielzügen verdanken Sie diese Siegprämie ?

Ü29: Helmut hat allein 81 Augen erzielt und einen Fuchs gefangen. Hätte er für eine noch höhere Prämie Keine 90 absagen sollen ?

Spiel I

Übung 27-29, Lösungen

- Ü27: Spiel gewonnen (1), Keine 90 (1), Keine 60 (1)
Fuchs gefangen (1), RE (2), insgesamt damit 6 Punkte.
Sie selbst haben 100 Augen erzielt, Ihr Partner Helmut 81.
- Ü28: Ihre beiden Schlüsselkarten waren ♣ K und ♦ 10. Die eine haben Sie im 3. Stich gespielt um Ihren Partner zu finden, dass dieser stechen und sein ♥ A spielen kann. Mit der anderen haben Sie rechtzeitig ♠ gestochen. Das Behalten der ♦ 10 (Nie unter dem Fuchs stechen ist eine) sehr zweifelhafte Faustregel !) hätte zwei (!) Siegpunkte gekostet. Hannelore würde ♦ 10 nämlich zu Helmut's ♣ D durchlaufen lassen, mit dem Ergebnis, dass Sie den Fuchs heimbringt, und mit dessen 11 Augen Keine 60 vermeidet.
- Ü29: Eine Absage Keine 90 hätte Ihnen einen Punkt mehr gebracht, theoretisch hätten Sie sogar noch einen weiteren Punkt für eine Absage keine 60 bekommen können. Allerdings wären diese Absagen Lotterie und Wahnsinn gewesen. Stellen Sie sich nur vor, die Karten sind anders verteilt: Hannelore hat einen Trumpf (♦ A) weniger und einen Fehl (♥ K) mehr. Der Zufall hätte schon beim Austeilen diese beiden Karten zwischen Hannelore und Birgit tauschen können. Wenn Helmut keine 90 abgesagt hätte, wäre auf sein ♥ A von Birgit KONTRA gekommen. Birgit sticht mit dem Fuchs, und Sie verlieren 37 Augen.

Spiel II

Übung 1-3

Im Unterschied zur realen Spielrunde wechselt der Kartengeber nicht im Uhrzeigersinn, er wird vom Autor vorgegeben.

Auch im zweiten Spiel hat Helmut ausgeteilt, und Sie sind mit folgenden Karten zuerst an der Reihe:

♦ A ♦ 9

♣ A ♣ 10

♠ A ♠ 9

♥ A ♥ A ♥ K ♥ K ♥ 9 ♥ 9

Ü1: Melden Sie Vorbehalt oder Gesund ?

Ü2: Angenommen, die anderen drei Spieler melden Gesund: Welche Karte spielen Sie zum ersten Stich?

Ü3: Kommt für Sie vor, während oder nach dem Spielen Ihrer ersten Karte eine An- oder Absage in Frage?