

## Im Deutschen Doppelkopfverband (DDV) gespielte Konventionen

Versuch eines Leitfadens für Einsteiger, von Falk Seliger.

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

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

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

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

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

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

In diesem Skript werden Spieltaktiken beschrieben, welche den meisten regelmäßig an Turnieren des DDV (Ranglistenturniere, Bundesliga, Deutsche Mannschaftsmeisterschaft, Deutsche Einzelmeisterschaft) teilnehmenden Spielern bekannt sein sollten und von ihnen mehr oder weniger angewandt werden. Was nicht heißen soll, daß dies auch innerhalb der einzelnen Vereine der Fall ist. Darüber hinaus lehnen einige Spieler jede Konvention, andere wiederum einen Teil der Konventionen als (übertriebenen) Kartenverrat ab. Der Autor vertritt den Standpunkt, daß Konventionen stets logisch erklärbar sein sollten, sonst wäre das Spiel für Neueinsteiger unübersichtlich und abschreckend (wie schon oft erlebt).

Die bekannteste Anleitung zur Spielführung im Doppelkopf ist das „Essener System“, welches jedoch aufgrund seines Anspruchs und seines Umfangs nicht für Einsteiger in die DDV-Welt geeignet ist. In diesem Skript wird kein derart hoher Anspruch verfolgt. Es ist lediglich eine Beschreibung der einsetzbaren Werkzeuge, mit deren Hilfe es allen regelkundigen Doppelkopfspielern möglich sein sollte, im Umkreis des Doko-Verbandes ohne Handicap zu spielen. Nützlich ist es allerdings, fragwürdige Punkte beispielhaft durchzuspielen, möglichst mit Hilfe erfahrener Spieler. Im Anhang sind die einzelnen Sachverhalte an (hoffentlich) einleuchtenden Beispielen nochmals verdeutlicht.

### **Begriffsbestimmungen:**

- a) Für die Sitzpositionen im Spiel werden folgende Bezeichnungen verwendet:
  - (Spieler) 1 (S1) hat Aufspiel, ist „vorn“;
  - 2 sitzt als nächster links daneben;
  - dann folgt 3;
  - 4 sitzt "hinten".
- b) Die „Repartei“ (Re, Respieler, Repartner...) besitzt die ♣Damen, die „Kontrapartei“ (Kontra) nicht. Eine ♥10 ist eine „Dulle“ (Ohne Beugung, nur mit der Mehrzahl „Dullen“ verwendet). Der „Hochzeiter“ ist der Spieler mit den beiden ♣Damen.
- c) Auf Genera wird der Einfachheit halber verzichtet.
- d) Ansagen sind „Re“ und „Kontra“, Absagen sind „k90“ usw. ... Der „Ansagezeitraum“ (wenn auch irreführend mit „Zeit“ bezeichnet) ist der Bereich im Spiel, in dem noch An- und Absagen getätigt werden dürfen.
- e) Die 12 Karten eines Spielers werden als „Hand“ bezeichnet. „X“, „Y“ und „Z“ sind Spielerbezeichnungen.
- f) Dokodeutsch: „Schmierer“ bezeichnet das Legen einer möglichst hohen Karte (As, 10, König) in einen Stich ohne diesen selbst zu erhalten; „Aufspieler“ – Aufspielender; „Stehkarten“ – Fehlkarten, die aufgespielt nur mit Trumpf übernommen werden können oder Trümpfe, die garnicht übernommen werden können; „Nachspiel“ – das Aufspiel NACH dem Spielen eigener Stehkarten; „Single“ – einzelne Karte in einer Farbe.

## Inhalt

Nr.	Absatz	Seite
	Vorbemerkungen, zitiert aus den TSR (Turnier-Spielregeln) des DDV	1
	Begriffsbestimmungen	1
1.	Aufspiel einer ♣D oder ♠D bis zum dritten Stich	3
2.	Aufspiel von ♦As oder ♦10 nach angesagtem „Re“	3
3.	Erstansage eines Spielers ohne Aufspielrecht vor dem ersten Stich	3
4.	Ansage von „Re“ zum ersten Stich mit Aufspiel eines Fehllasses oder kleinen Trumpfes	3
5.	Vorzeitige Absagen	3
6.	AUFSPIEL einer Dulle im Ansagezeitraum	3
6.1.	Reaktionen auf dieses Aufspiel	4
6.2.	Aufspiel einer Dulle bis zum dritten Stich nach eigenem „Re“	4
6.3.	Aufspiel einer Dulle zum zweiten Stich mit eigenem ersten Stich in Fehl ohne Ansage	4
7.	Spieler X kommt DAS ERSTE MAL an den Stich und spielt eine Dulle auf	4
8.	Ein Spieler hat erkennbar keine Doppeldulle und spielt trotzdem ♣D auf	4
9.	Spezielle Konventionen bei Hochzeiten	4
10.	Spezielle Konventionen beim Solo(gegen)spiel	5
10.1.	Fleischloser	5
10.2.	Damen/Bubensolo	6
11.	Schmierregeln	6
12.	Abfragen	6
12.1.	Laute („Große“) Abfragen	7
12.2.	„Stille Abfragen“...das leidige Thema	7
12.3.	Ich habe geantwortet, was spiele ich nach?	8
13.	Re spielt(e) Trumpf und Kontra Fehl...oder auch nicht!	8
14.	Nachbemerkung	8
15.	Literatur und nützliche Links	8
<b>A</b>	<b>Beispielhände</b>	9
A1.	Aufspiel einer ♣D oder ♠D bis zum dritten Stich	9
A2.	Aufspiel von ♦As oder ♦10 nach angesagtem „Re“	9
A3.	Erstansage eines Spielers ohne Aufspielrecht vor dem ersten Stich	9
A4.	Ansage von „Re“ zum ersten Stich mit Aufspiel eines Fehllasses oder kleinen Trumpfes	9
A5.	Vorzeitige Absagen	9
A6.	AUFSPIEL einer Dulle im Ansagezeitraum	9
A7.	Spieler X kommt DAS ERSTE MAL an den Stich und spielt eine Dulle auf	10
A8.	Ein Spieler hat erkennbar keine Doppeldulle und spielt trotzdem ♣D auf	10
A9.	Spezielle Konventionen bei Hochzeiten	10
A10.	Spezielle Konventionen beim Solo(gegen-)spiel	11
A11.	Schmierregeln	12
A12.	Abfragen	12
A13.	Re spielt(e) Trumpf und Kontra Fehl...oder auch nicht!	13

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

Damit zeigt der Aufspieler den Besitz beider Dullen an, beim Aufspiel der ♠D zusätzlich noch seine ♣D. Wird diese Karte ohne Ansage aufgespielt, besitzt der Aufspieler 7 Trumpf oder weniger. Wird diese Karte mit selbst angesagtem „Re“ aufgespielt, so besitzt der Aufspieler noch Zusatzstärken (Trumpflänge und/oder Farbbeherrschung). Allerdings ist das Aufspiel von ♦Vollen (siehe 2.) oftmals sinnvoller, da der Aufspieler auf diese Weise noch rechtzeitig sichere Absagen auf danach vom Partner gespielte Asse treffen kann.

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

Der Aufspieler besitzt beide Dullen.

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

### 3. Erstansage eines Spielers ohne Aufspielrecht vor dem ersten Stich

Der Ansagende besitzt an 2 mindestens eine Dulle, an 3 oder 4 beide. Er kommt also nach aufgespieltem Trumpf auf jeden Fall an den Stich. Diese Ansage sollte jedoch nur mit entsprechender Trumpflänge erfolgen, bei Kontra sogar mit extremer Trumpflänge (>8) verbunden sein. Ohne Fehlasse macht diese Ansage wenig Sinn, sie kann darüber hinaus den Partner vom Aufspiel eigener Asse abhalten.

### 4. Ansage von „Re“ zum ersten Stich mit Aufspiel eines Fehllasses oder kleinen Trumpfes

Der Aufspieler besitzt extreme Trumpflänge (>8) und -stärke. Er behauptet: „Ich gewinne dieses Spiel auch, falls dieses As abgestochen werden sollte.“

### 5. Vorzeitige Absagen

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

Eine „Sprungabsage“ ist eine vorzeitige Absage, bei der eine oder mehrere Absagestufen übersprungen werden (z. B. auf „Re“ folgt „Re keine 60“). Sie sollte bedeuten, daß keine Fehlverlierer mehr auf der Hand sind, d. h., entweder nur noch Trumpf oder in Fehl nur noch Stehkarten in Verbindung mit Trumpflänge. Mit einer solchen Absage wird dem Partner das Aufspiel von Fehl verboten (egal ob die Partnerschaft bereits geklärt wurde oder nicht), weil dadurch die eigene Trumpflänge geschwächt würde und/oder die Gegner Angriffsmöglichkeiten über wechselseitiges Fehlspiel und Stechen („Cross-Ruff“) erhalten könnten. Abgesehen davon sind sichere Absagen meist nur möglich, wenn die Trumpfverteilung rechtzeitig geklärt ist – eine Information, die man nur schwer durch Fehlspiel erhält.

### 6. AUFSPIEL einer Dulle im Ansagezeitraum

Der Aufspieler besitzt eine ♣D. Sinn des Aufspiels ist die Partnerfindung und das bestmögliche Ausreizen des Blattes.

Voraussetzungen laut „Essener System“:

Der Aufspieler sollte eine überdurchschnittliche Trumpflänge (>6 Trumpf) und -höhe (mindestens ♠D oder beide ♥D) besitzen. Er schwächt mit diesem Aufspiel sein eigenes Blatt und sollte im Falle eines schwachen Partners nicht die Kontrolle verlieren. Einige spielen die Dulle mit einem deutlich schwächeren Blatt auf, einige mit vorhandenen Ausgleichsstärken (Fehlstecher oder Doppelasse). Wegen des Kontrollverlusts verbietet sich für Kontraspieler das frühzeitige Dullenvorspiel.

### 6.1. Reaktionen auf dieses Aufspiel:

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

### 6.2. Aufspiel einer Dulle bis zum dritten Stich nach eigenem „Re“

Der Aufspieler signalisiert außergewöhnliche Trumpfstärke und -länge. Im ersten Stich sind dies mindestens neun Trumpf und die Beherrschung einer Fehlfarbe, im zweiten -/dritten Stich können das auch acht Trumpf sein. Die Reaktionen des Repartners sind ähnlich wie oben, nur daß dieser anstatt „Re“ nun „Re keine 90“ sagen sollte! Spieltechnisch ist die große Refrage oft besser als das Vorspiel der Dulle mit „Re“ (s. 12.1.).

### 6.3. Aufspiel einer Dulle zum zweiten Stich mit eigenem ersten Stich in Fehl ohne Ansage

„Hardliner“ setzen hierbei die Bedingungen des „Essener Systems“ voraus. Oft ist der Aufspielende aber – z. T. deutlich – schwächer und hofft so den Weg zu seinem Partner zu finden. Durch den bereits eingesammelten Stich erhält er einen gewissen Schutz vor Ansagen der Gegenpartei. Absagen sollten hier also nur mit entsprechend starkem Blatt vorgenommen werden.

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

X ist Re und sucht seinen Partner. Er hat entweder einen günstigen Angriff auf Fehl im Visier (z.B. hat er noch ein As in einer bereits von einem anderen Spieler unklarer Parteizugehörigkeit gestochenen Farbe) oder er forciert das Trumpfspiel durch die mit der Dulle gezeigte Stärke. Der Partner kann bei nächster Gelegenheit einen Stich mit evtl. vorhandener Dulle nehmen und so Trumpfhoheit signalisieren; er kann nach Schmieren eines ♦Vollen evtl. angeschoben werden; er kann auf ein As seines Partners abwerfen...

### 8. Ein Spieler hat erkennbar keine Doppeldulle und spielt trotzdem ♣D auf

Dieser Spieler signalisiert Doppel♠D. Er schwächt sich mit diesem Aufspiel kaum in seiner Trumpfstärke und möchte möglichst wenige der folgenden Stiche verschenken. Ein Ausstieg aus Trumpf (bei noch einem oder zwei Trumpf auf der Hand mit kleinem Trumpf aussteigen) bildet hier die Ausnahme: Ein Spieler will einen offensichtlich trumpfstarken Partner nicht durch Fehlspiel quälen. Das sollte aus dem Spielverlauf erkennbar sein.

### 9. Spezielle Konventionen bei Hochzeiten

- Aufspiel von ♦As oder ♦10 zur Hochzeit vor geklärter Partnerschaft: Der Aufspieler besitzt beide Dullen und möchte durch dieses Aufspiel den Ansagezeitpunkt nach hinten verlegen. (dies signalisiert gleichzeitig Trumpflänge) Der Hochzeiter sollte den Stich mit der kleinsten stehenden Karte sichern und danach keinesfalls vorhandene Asse spielen – zu denen kommt er später. Er kann entweder direkt Trumpf zurückspielen oder den Ansagezeitpunkt durch das Vorspiel seiner kleinsten stehenden Dame mit folgendem Trumpfnachspiel bis zum vierten Stich hinauszögern (was ebenfalls Trumpflänge signalisiert).

- Der Hochzeiter spielt eine Dulle vor dem Klärungsstich auf: Der Partner wird danach über Trumpf gesucht, denn der Hochzeiter will die zweite Dulle als „Mitgift“. Das Herauszögern des Ansagezeitpunktes sollte immer Trumpflänge (>6) signalisieren!
- Der Hochzeiter spielt ♣D vor dem Klärungsstich auf: Er signalisiert, den Partner danach über Trumpf zu suchen. Er hat beide Dullen und möchte die zuerst gelegte ♠D als „Mitgift“. Das Aufspiel einer ♣D oder ♠D kann in einzelnen Fällen auch den Besitz nur einer Dulle anzeigen, was nur der potentielle Partner mit der anderen Dulle erkennen kann. Damit sollte man jedoch vorsichtig sein, sonst könnte die eigene Dame von überhasteten Dullenbesitzern aus dem Rennen genommen werden.
- Aufspiel eines Asses durch den Hochzeiter vor geklärter Partnerschaft und Abwurf einer Karte einer anderen Farbe durch Spieler X: X besitzt an 2 mindestens eine, an 3/4 beide Dullen und kann über Trumpf angespielt werden. Folgt dieser Abwurf nach simuliertem Überlegen, so besitzt X nicht beide Dullen, sondern kann in beiden Fehlfarben angespielt werden. Der Hochzeiter sollte die bessere der beiden Fehlfarben nachspielen. Nicht nur als Erwidern des Vertrauens, sondern weil X der potentiell stärkste Partner am Tisch ist. Dieser Abwurf wird jedoch nicht oft gespielt, da der Partner die Spielübersicht haben muß, ihn zu erkennen.

## 10. Spezielle Konventionen beim Solo(gegen)spiel

Im Solo(gegen)spiel gibt es einige durchaus unlogische Gepflogenheiten. Dazu zählt zum Beispiel das vorzeitige „Kontra“ beim Fleischlosen, welches bei einigen Spielern ♣-Beherrschung signalisiert, bei anderen die Beherrschung einer durch die eigene Sitzposition definierte Farbe (z.B. 1: ♦, 2: ♥, 3: ♠, 4: ♣). Diese Mittel werden jedoch von einer deutlichen Minderheit angewandt und können somit im eigentlichen Sinne nicht als Konventionen gelten. Jeder sollte selbst entscheiden, ob er sie aktiv benutzt, darauf nur reagiert oder sie als übertriebenen Kartenverrat ignoriert. Von der überwiegenden Mehrheit werden aber folgende Konventionen gespielt:

### 10.1. Fleischloser

- Aufspiel eines Asses durch Spieler X der Gegenpartei: Das As ist IMMER mit mindestens einer 10 dahinter „gedeckt“ und X hat in der Farbe >3 Karten. Die Wahrscheinlichkeit ist somit höher, den Solisten in einer schwachen Farbe zu erwischen. Ein Partner Y mit dem zweiten As in der Farbe hat mehrere Möglichkeiten. Falls er in der Farbe absehbar nicht mehr Karten hat als X (<5 der Farbe), kann er erstens das As dazu legen, da X noch die 10 als weitere Stehkarte besitzt. Dies sollte er speziell dann tun, wenn er die Farbe blockiert, d. h., keine kleinen Karten mehr davon zum Rückspiel auf X besitzt. Manchmal entwickelt man so eine 10 des Solisten, aber in den meisten Fällen ist dies besser für die Gegenpartei. Falls Y noch kleine Karten der Farbe zum Rückspiel auf X besitzt, kann er zweitens ein Überlegen simulieren. Und drittens, falls Y >4 Karten in der Farbe besitzt, kann er dieses halten und sofort „Kontra“ ansagen. Wenn keine Ansage mehr möglich ist, kann er hier ebenso X durch simuliertes Überlegen zum Nachspiel der Farbe auffordern und sein As nicht beilegen. Falls Y hinter dem Solisten sitzt und ein weiteres As besitzt, kann er auch mit drei Karten in der Farbe das As nicht beilegen, durch simuliertes Überlegen oder Ansage zum Nachspiel der Farbe auffordern, sein As spielen und danach die Farbe von X zurück spielen.
- Anzeige von Assen: Spielt der Solist von oben (was meist der Fall ist), so muß die Gegenpartei möglichst viele Volle in den voraussichtlich am Ende des Spiels gemachten Stichen unterbringen. Dies wird erreicht, indem Informationen über eigeneASSE an die Mitspieler weitergegeben werden. Nachdem ein Spieler die Farbe des Solisten nicht mehr bedienen muß, legt er eine kleine Karte in der Farbe seines längsten Asses. Wechselt er im nächsten Stich die Farbe, so kennen die Mitspieler dieses As. Wechselt er im nächsten Stich wieder die Farbe, so signalisiert er ein weiteres As. Das Signal ist erst beendet, wenn er entweder bei einer Farbe bleibt (in welcher er dann kein As hat) oder zur anfangs gezeigten Farbe zurückkehrt. Auch ohneASSE sollte man darauf achten, kein falsches Signal zu geben. Durch die Information über ein As bei der Kontra-Partei ist es dem Besitzer des zweiten Asses in der gleichen Farbe möglich, dieses single zu stellen. Ein As kann manchmal nicht direkt angezeigt werden, weil dadurch ein Voller blank gestellt werden würde. Das Signal Hoch-Tief (z. B. B-9) in einer anderen Farbe kann hier abhelfen. Welches As damit angezeigt wurde, müssen die Mitspieler aus den danach gelegten Karten herausfinden.

## 10.2. Damen/Bubensolo

- Die Ansage „Kontra“ im ersten Stich bedeutet Trumpfhoheit, es sind also mindestens vier Damen/Buben auf einer Hand versammelt. Oft ist es jedoch angebracht abzuwarten und evtl. ein „Re“ einzusammeln, bevor man selbst kontriert. Außerdem sollte mit vier roten Damen/Buben prinzipiell mit der Ansage gewartet werden.
- Abziehen der Buben/Damen durch Spieler X der Kontrapartei: Zieht X Buben oder Damen ab, dann sollte er diese gegen den Solisten halten.
- „Kontra“ eines Mitspielers X auf ein aufgespieltes As der Kontra-Partei bedeutet, daß X diese Farbe im zweiten Lauf stechen kann (einer von mehreren Gründen, blanke Asse nicht aufzuspielen).
- Schmierer eines Asses: Asse, auch wenn sie single sind, sollten im Normalfall nicht geschmiert werden, sie sind Stehkarten. Dies würde dem Solisten das Spiel eher erleichtern als der eignen Partei. (As-10 oder 10-10...) Das Aufspiel eines blanken Asses zieht ähnliche Probleme nach sich wie beim Fleischlosen oder beim Schmierer des Asses. Folglich ist ein single As so lange tabu bis es den vermeintlichen Siegstich bringt (Mitzählen vorausgesetzt). Schmiert ein Spieler ein As in einen Stich der eigenen Partei, so zeigt er damit die absolute Beherrschung in der Farbe dieses Asses an. Also mindestens Doppel-As und 10 in der Farbe oder Doppel-As in mindestens Fünfer-Länge – es sollte unwahrscheinlich sein, daß der Solist die Farbe mit ein oder zwei 10ern hält.
- Singleanschub: um ein As des Solisten stechen zu können wird oftmals ein Single in einer Farbe angeschoben. Hier kann man nachfragen oder einfach die Farbe zurückspielen.

## 11. Schmierregeln

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

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

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

- Liegen im Fehlstich keine 10er (19 Augen und weniger), so sollten diese bei Re sein. (so lange man sie nicht selbst hat) Daher ist die Wahrscheinlichkeit für Kontra hoch, den Partner mit einem Nachspiel in dieser Farbe zu erreichen. Durch dieses Nachspiel gibt er sich auch relativ sicher als Kontra-Spieler zu erkennen.
- Liegen in dem Fehlstich 29 und mehr, so sollte das Gegenteil gelten. Der Re-Partner ist frei im zweiten Fehllauf und Re spielt diese Farbe nach.
- Besitzt der Aufspieler selbst eine 9 und die zweite wurde im Stich nicht bedient, dann sollte diese bei Kontra sein; desgleichen mit einer 10 und Re. Das Nachspiel ist analog den beiden vorstehenden Punkten.
- Wurde nur ein Voller geschmiert, so kann, je nach Position, der vermeintliche Partner in Fehl angeschoben oder über Trumpf angespielt werden.
- Wurde in einem Fehlstich ein As bedient, dann sollte dies ein Single sein. Nachdem ein As in einem Stich liegt, ist die Hemmschwelle für die folgenden Spieler hoch, nun auch noch 10er beizulegen. Ein 22er- oder 26er Stich weist also nur auf einen im zweiten Fehllauf freien Kontraspieler hin, wenn das zweite As an 4 bedient wurde.
- Ausnahme/Bluff: Re könnte an 2 schmierer um angeschoben zu werden oder dem eventuellen Partner an 1 eine Ansage zu erleichtern. Falls noch kein Voller im Stich liegt, könnte er an 3 oder 4 Gleiches tun, um das Nachspiel der Farbe zu verhindern. Weiterhin könnte er von As-10-10 das As schmierer, da in dieser Farbe ebenso sein Partner im zweiten Lauf frei sein könnte. Letzteres sollte Kontra nicht tun, da bei einem Nachspiel der Farbe durch den Partner die Repartei getroffen werden würde!

## 12. Abfragen

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

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

### 12.1. Laute („Große“) Abfragen

- Große Refrage vor Aufspiel: Sagt ein Spieler vor Aufspiel im ersten oder zweiten Stich „Re“ und zögert, dann erwartet er die Antwort „Re keine 90“ von einem Partner, der entweder an 3 oder 4 eine Dulle hat oder an 2 die schwarzen Farben beherrscht. Im Gegensatz zum Dullenvorspiel sollte diese Abfrage bei fehlender Trumpfstärke angewendet werden (keine ♠D oder doppelte ♥D – der Frager würde sich mit einem Dullenvorspiel übermäßig schwächen; in Ausnahmefällen kann auch ohne eigene Dulle gefragt werden). Analog ist die große Kontrafrage. Diese ist jedoch sehr selten, da sie extreme Trumpflänge und –stärke voraussetzt, aber meist einfacher still ausgeführt werden kann (s. u.).
- Große Re- oder Kontrafrage nach Aufspiel von Fehl: Sagt X „Re“ oder „Kontra“ auf einen angespielten Fehl von Y, so hat der Partner, wenn er diesen Stich bekommt (As oder Stechen), mit „keine 90“ zu antworten. Eine Ausnahme bildet die große Frage von X auf den zweiten Fehlstich für Y: Ist Y der Partner von X, so hat er zu antworten. Sticht jedoch Z den zweiten Fehlstich von Y, so sollte Z nur mit Zusatzstärken antworten, da X den ersten Stich in seine Frage einkalkuliert. Die Frage ist für Y „forcierend“, für die anderen beiden Mitspieler „einladend“.
- Große Re- oder Kontrafrage nach Trumpfaufspiel: Sitzt der Fragende an 2, so sollte er eine Dulle besitzen – er fragt also nach der zweiten Dulle an 3 oder 4. Wird von 3 aus gefragt, so sollte der Partner an 4 antworten, wenn er den Stich machen kann. Wer gegen ein Trumpfaufspiel fragt, sollte allerdings eine extreme Trumpflänge des Aufspielenden einkalkulieren. Die große Refrage kann man auch an den Aufspieler einer Dulle richten: mit beispielsweise Dulle und 10 Trumpf kann man sicherheitshalber nachfragen, ob wirklich der Partner die Dulle aufgespielt hat, oder ob es sich um eine blanke Dulle von Kontra handelt. Die nachfolgende Absage ist allemal vertretbar.

### 12.2. „Stille Abfragen“ ...das leidige Thema

Leider werden viele Neulinge von „erfahrenen“ Spielern sofort mit der Erklärung der Stillen Abfrage gequält. Diese Unart sollte unterbleiben bis die Spieler die hier vorstehenden Punkte, aber – noch viel wichtiger – die Fähigkeit zur Blatteinschätzung (s. Essener System) verinnerlicht haben. Denn: EINE FRAGE ERSETZT NICHT DAS DENKEN, SIE SOLLTE ERDACHT SEIN! Mit guter Blatteinschätzung und Partnerfähigkeit ist es durchaus möglich, ohne die Anwendung vieler Konventionen und erst recht ohne die Stille Abfrage sehr gut zu spielen.

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

- Stille Kontrafrage: Die Repartei gewinnt weit mehr als 50% aller Normalspiele. Diese Abfrage wurde ursprünglich als Werkzeug für Kontra dagegen erdacht. Ihre Handhabung ist fast identisch mit der der großen Refrage. Mit dem Unterschied, daß hier ein simuliertes Warten ohne vorherige Ansage stattfindet und der Partner, wenn er denn die Bedingung(en) erfüllt, „Kontra“ sagen sollte. Dies ist ein vollkommen willkürlicher Kartenverrat, weswegen einige Spieler diese Abfrage ablehnen. Da Überlegen aber zum Spiel gehört, läßt ein Warten an sich jedoch keine Sanktionen wegen Kartenverrats oder Spiellenkung zu. Es sei denn, diese Verzögerung geht mit übertriebener Gestik einher.
- Fragen nach speziellen Stärken: Die Stille Abfrage kann von beiden Parteien auch nach geklärter Partnerschaft zur Informationsübermittlung über wichtige Karten (Asse, Dullen, hohe Damen, Trumpflänge) genutzt werden. So kommen oft Absagen zustande, die anderen Spielern wie Zauberei oder auch Hazard erscheinen. Erfahrungssache.
- Stille Gegenfrage: Jede Aktion zieht eine Reaktion nach sich – also gibt es auch eine stille Gegenfrage. Diese kann nach obigem Muster auf Abfragen oder Ansagen beider Parteien folgen, also auch eine stille Refrage als Reaktion auf eine stille Kontrafrage sein. Vor Benutzung der Gegenfrage sollte deren Eindeutigkeit gesichert sein, d. h., andere Spieler sollten sie nicht gleichzeitig als Gegenfrage oder Animation zur Absage interpretieren können.

- Abfragelänge: Bei versierten Spielern kann an der Abfragelänge die Blattstärke des Fragers oder das Ziel der Frage erkannt werden. Erfahrungssache.
- Frage auf Asse beim Fleischlosen: Wird ein Fleischloser (hauptsächlich von oben) gespielt, dann können die Gegenspieler reihum zögern, um auf Asse und gute Verteilung der Fehl hinzuweisen, d. h., drei oder vier Volle auf der Hand.

### **12.3. Ich habe geantwortet, was spiele ich nach?**

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

- Wird in Anschubposition auf ein As (von 2 auf 1 nach Aufspiel oder von 3 auf 2 bzw. 4 auf 3 nach Anschub) gefragt und bedient, so sollte die bessere schwarze Farbe angeschoben werden. Mit Bedienen sollte nicht gefragt werden, da diese Abfrage eher spieltaktische Nachteile besitzt und somit kontraproduktiv ist.
- Wird in Anschubposition auf ein As (von 2 auf 1 usw.) gefragt und ein nicht stehender Fehl einer anderen Farbe abgeworfen, dann sollte die 3. Farbe (auch Herz!) angeschoben werden.
- Wird auf ein ausgespieltes As von 2 auf 1 usw. gefragt und ein As abgeworfen, dann sollte der Abwerfende keine Fehlverlierer mehr besitzen. Daraus folgt bei Re ein Trumpfnachspiel. Bei Kontra ist es Ermessenssache, ob ein billiger „Einfädler“ oder Trumpf gespielt wird.
- Wird nicht die Vorposition auf ein Fehlas gefragt (also 3 oder 4 auf 1, 4 auf 2, 3 auf 4), dann sollte nach erfolgtem Bedienen Trumpf nachgespielt werden, nach Abwurf die bessere der beiden Farben. Die Ausnahme ist das Bedienen einer 9 nach erfolgter Antwort, worauf dieselbe Farbe nachgespielt werden sollte.

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

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

### **14. Nachbemerkung**

Das „Essener System“, in dem die meisten Konventionen zusammengefasst sind (Einiges ist seit dessen Verfassung hinzu gekommen, Manches durch die später erfundene Stille Abfrage anders zu bewerten), schreckt viele wegen seines Umfangs und seiner Theorielastigkeit ab. Dieser Versuch hier ist hoffentlich knapp genug gefaßt und für Neulinge hinreichend verständlich. Man kann natürlich auch ohne alle Fesseln spielen und sich als nicht erfolgsorientierter Spaßspieler einordnen. Die Anwendung von Konventionen ist allerdings auf Dauer erfolgreicher, allerdings nur, wenn dies konsequent und ehrlich geschieht.

Verbesserungsvorschläge und Anregungen bitte an: [faseliger@yahoo.de](mailto:faseliger@yahoo.de)

Viel Erfolg und noch mehr Spaß beim Spiel.

### **15. Literatur und nützliche Links**

Günther, Claus; Passenberg, Jörg; Zedler, Heinz: Das Essener System. (u. a., da öfters von verschiedenen Websites verschwindend, auf:  
[www.dodoko.de/Downloads/downloads.html](http://www.dodoko.de/Downloads/downloads.html)  
[www.mk-fux.de.vu](http://www.mk-fux.de.vu)

Kopp, Bernhard: Gewinnen beim Doppelkopf. 3. Aufl., 2002.

[www.doko-non-stopp.de](http://www.doko-non-stopp.de) (Erwartungswerte Asse-Solo)

[www.doko-verband.de](http://www.doko-verband.de) (Regeln, Ordnungen, Vereine)

[www.doko-wissen.de](http://www.doko-wissen.de)

[www.fuchsexperten-berlin.de](http://www.fuchsexperten-berlin.de)

[www.fuchstreff.de](http://www.fuchstreff.de) (offenes Forum)

[www.janus-frankfurt.de/dokoseminar.htm](http://www.janus-frankfurt.de/dokoseminar.htm) (Doko-Seminar)

## Anhang: Beispielhände

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

### A1. Aufspiel einer $\clubsuit D$ oder $\spadesuit D$ bis zum dritten Stich

#### A1.1. Zum ersten Stich ohne „Re“

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

#### A1.2. Zum ersten Stich mit zum zweiten Stich gesagtem „Re“

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

#### A1.3. Nach Einstecken/Anschub ohne „Re“

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

### A2. Aufspiel von $\diamond As$ oder $\diamond 10$ nach angesagtem „Re“

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

### A3. Erstansage eines Spielers ohne Aufspielrecht vor dem ersten Stich

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

### A4. Ansage von „Re“ zum ersten Stich mit Aufspiel eines Fehllasses oder kleinen Trumpfes

- a)  $\heartsuit D \heartsuit D \heartsuit D \heartsuit D \heartsuit B \heartsuit B \heartsuit B \heartsuit As \heartsuit K \heartsuit 9 \heartsuit As \heartsuit 9$  →1. (Re)  $\heartsuit As \heartsuit As \heartsuit 10 \heartsuit 10$ ; 2.  $\heartsuit 9 \heartsuit As \heartsuit 10 \heartsuit B$   
 b)  $\heartsuit 10 \heartsuit D \heartsuit B \heartsuit B \heartsuit B \heartsuit As \heartsuit K \heartsuit 9 \heartsuit As \heartsuit 10 \heartsuit 9$  →1. (Re)  $\heartsuit As \heartsuit K \heartsuit 9 \heartsuit K$ ; 2.  $\heartsuit 10 \heartsuit As \heartsuit 10 \heartsuit 10$   
 c)  $\heartsuit D \heartsuit D \heartsuit D \heartsuit D \heartsuit B \heartsuit B \heartsuit B \heartsuit 10 \heartsuit K \heartsuit K \heartsuit 10 \heartsuit K$  →1. (Re)  $\heartsuit K \heartsuit As \heartsuit D \heartsuit 10$

### A5. Vorzeitige Absagen

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

### A6. AUFSPIEL einer Dulle im Ansagezeitraum

#### A6.1. Zum ersten Stich ohne „Re“

- a)  $\heartsuit 10 \heartsuit D \heartsuit D \heartsuit B \heartsuit B \heartsuit 10 \heartsuit 9 \heartsuit K \heartsuit 10 \heartsuit As \heartsuit As \heartsuit 9$  →1.  $\heartsuit 10$  (Re von 3)  $\heartsuit K \heartsuit As \heartsuit 9$ ; 2.  $\heartsuit 10 \heartsuit B \heartsuit 10 \heartsuit B$   
 b)  $\heartsuit 10 \heartsuit D \heartsuit D \heartsuit D \heartsuit B \heartsuit B \heartsuit B \heartsuit As \heartsuit 9 \heartsuit 10 \heartsuit K \heartsuit 9 \heartsuit K$  →1.  $\heartsuit 10 \heartsuit K \heartsuit 9 \heartsuit 10$  (Re von 2) direkt nach Beendigung des Stiches [hat keine Dulle]; 2.  $\heartsuit 9 \heartsuit As \heartsuit K \heartsuit 10$

#### A6.2. Zum ersten Stich mit „Re“

- c)  $\heartsuit 10 \heartsuit D \heartsuit D \heartsuit D \heartsuit D \heartsuit B \heartsuit B \heartsuit As \heartsuit As \heartsuit K \heartsuit K \heartsuit 9$  →1. (v1) (Re)  $\heartsuit 10$  (Re k90 von 4)  $\heartsuit 9 \heartsuit 9 \heartsuit 10$ ; 2.  $\heartsuit As \heartsuit D \heartsuit B \heartsuit 10$   
 →1. (v2, besser) (Re, Ü, Re k90 von 4)  $\heartsuit As \heartsuit D \heartsuit B \heartsuit 10$ ;  
 d)  $\heartsuit 10 \heartsuit D \heartsuit D \heartsuit D \heartsuit D \heartsuit B \heartsuit B \heartsuit 10 \heartsuit K \heartsuit K \heartsuit As \heartsuit As$

→1. (Re, Re k90 von 2) ♥10♦As♦9♦B; 2. ♦10♥10♥B♥B(k60 von 1)

### A6.3. „Re“ zum ersten und Dullenvorspiel zum zweiten oder dritten Stich

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

### A6.4. „Re“ zum zweiten und Dullenvorspiel zum zweiten oder dritten Stich

- f) ♥10♣D♠D♥D♣B♦B♦10♣As♣10♣K♠9♥K  
 →1. ♣As♣10♣9♣K; 2. (Re)♥10♦B♦As♦9; 3. ♥K♥As♥9♥As  
 g) ♥10♣D♠D♦D♣B♦As♦9♣As♣9♣9♠As♥K  
 →1. ♠As♣10♣K♠9; 2. (Re)♣As♣10♣K♠As; 3.(v1) ♥10♦9♦K(k90)[keine Dulle, sonst direkt nach Aufspiel]♦10; 4. ♣9♣K♣10♦K

### A6.5. Zum zweiten Stich nach eingesammeltem Fehllauf

- h) [konservativ] ♥10♣D♠D♦D♠B♦As♦10♣K♠9♠As♠K♥9  
 →1. ♠As♣10♠9♠K; 2. ♥10(Re von 3)♦9♦10♦9; 3. ♦As♦B♥10♣B  
 i) [kreativ] ♥10♣D♠D♣B♦As♠10♣K♠9♥K♥K♥9♥9  
 →1. ♣As♣K♦As♣10; 2. ♥10(Re)♦10♦9♥B; ♠10♠As...  
 k) [kreativ] ♥10♣D♣B♥B♦B♦10♣K♠As♠10♣K♠9♥9  
 →1. ♠As♣10♠9♠As; 2. ♥10♦9♦K(Re)♦As; 3. ♠10...  
 l) [aggressiv] ♥10♣D♠D♦9♠As♣K♣K♠9♠9♠10♠K♠9  
 →1. ♠As♣As♣10♠10; 2. ♥10♦K(Re)♦As♦B; 3. ♠K♠As♠K♠10; 4. ♥As♥K♥K♦9

### A7. Spieler X kommt DAS ERSTE MAL an den Stich und spielt eine Dulle auf

- a) S4 ♥10♣D♠D♦D♠B♦As♦K♠10♣K♠K♥K♥9  
 →1. ♣As♣As♣K♣K; 2. ♠As♠9♠9♠K; 3. ♠10♠As♦K♦As; 4. ♥10♦9♦As♦9; 5. ♣10♠9♥K♠9  
 b) S4 ♥10♣D♠D♦D♠B♦As♦K♠10♣K♠K♥K♥9  
 →1. ♣As♣As♣K♣K; 2. ♠As♠9♠9♠K; 3. ♠10♠As♥B♣B; 4. ♥10♦9♦9♦As; 5. ♦K♦B♥D♥10

### A8. Ein Spieler hat erkennbar keine Doppeldulle und spielt trotzdem ♣D auf

- a) [siehe 6. d), Partnerblatt] S2 ♣D♠D♠D♠B♦B♦As♦9♣As♣10♠9♠As♥As  
 →3. (k90)♠As♠9♠9 (k60)♣K; 4. ♣D♥10♦As♦K; 5. ♣K♠As♦10(k30)♠10  
 b) S1 ♠D♠D♠D♠B♦As♦10♦10♦9♠As♠As♠10♥K  
 →1. (Re von 3)♣As♣10♠9♠K; 2. ♠As♠K♠K♠9; 3. (k90)♠D♦9♦K♦B

### A9. Spezielle Konventionen bei Hochzeiten

#### A9.1. Aufspiel eines Karo-Vollen durch einen Mitspieler

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

#### A9.2. Dullenvorspiel durch den Hochzeiter

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

#### A9.3. Aufspiel von ♣D oder ♠D durch den Hochzeiter

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

#### A9.4. Abwurf auf einen Fehllauf des Hochzeiter

- e) S2 ♥10♠D♦D♠B♠B♦B♦10♦10♠As♣10♠9♥K, Hochzeit an 1 →1. ♠As♥K♠K♠9; 2. ♦As♥10♦B♦9  
 f) S3 ♥10♥10♥D♦D♠B♠B♦K♠9♠10♥As♥K♥9, Hochzeit an 1 →1. ♣As♣9♠10♠10; 2. ♦10♦9♥10♥B  
 g) S3 ♥10♠D♥D♥D♠B♥B♦As♦K♦K♦9♠10♥As, Hochzeit an 1 →1. ♠As♠9(Ü)♠10♠K; 2. ♣K♠As♦As♣9  
 h) S4 ♠D♠D♥D♠B♥B♦B♦As♦K♦9♠9♥As♥As, Hochzeit an 1 →1. ♠As♠9♠K(Ü)♠9; 2. ♠10♠As♠K♦As  
 i) S3 ♥10♠D♥D♠B♠B♦B♦10♦10♦K♠As♠As♠10, Hochzeit an 2 →1. ♥As♦As♠As[Stehkarte!]♥9; 2. ♥10♦10♦9♥B;  
 3. ♠K♠D♦B♥B; 4. (Re k90)♦10♠B♦D♥D; 5. ♣D♦K♠B♠D

## A10. Spezielle Konventionen beim Solo(gegen-)spiel

### A10.1. Fleischloser

#### A10.1.1. Entwicklungssolo

- a) Solist an 3; S1 ♣K♣9♣As♠10♠K♣9♣9♥As♥D♦10♦K♦9; S4 ♣10♣D♣B♣B♣As♠D♥10♥K♥K♥9♦B♦9  
 →1. ♠As♠D♠K♠As; 2. (Kontra) ♠10♠B♠10♠D  
 →1. ♠As♠K♠B♠As; 2. (Ü) ♠10♠D♠10 (Kontra) ♠D  
 →1. ♠As♠D♠B♠As; 2. (Ü) ♠10♠10(Re)♠B♠D; [dumm gelaufen]
- b) Solist an 3; S1 ♣K♣9♣As♠10♠K♣9♣9♥D♥9♦10♦K♦9; S4 ♣10♣D♣B♣B♣As♠D♠B♥As♥K♥9♦B♦9  
 →1. ♠As♠D♠K (Kontra) ♠D; 2. ♠9♠B♠10♠As; 3. ♥As♥D♥10♥B; 4. ♠B♠10♦10♦B
- c) Solist an 3; S1 ♣K♣9♣As♠10♠K♣9♥K♥D♥9♦10♦K♦9; S4 ♣10♣As♠10♠K♣D♠B♣9♥K♥9♦D♦B♦9  
 →1. ♠As♠D♠B(Kontra)♠D; 2. ♠10♦10♦B♠As; 3. ♠10♠K♣9♣B...7. ♠10♠K♣As♠10
- d) Solist an 1; S2 ♣10♣D♠10♥As♥10♥K♥9♥9♦K♦B♦9; S4 ♣As♣B♣9♣As♠10♠D♠D♠9♥D♥B♦D♦9  
 →1. ♣9♣10♣10♣B; 2. ♥As♥B♥D♥B [dem Solisten ♥10 hochgespielt und schlechte Position, keine Ansgae];  
 3. ♠10 [verzweifelt?] ♠As(Ü)♠D♠B; 4. ♠K♠D♠K♥10; 5. ♠9♠10...

#### A10.1.2. Von oben gespieltes Solo

- S1: ♣As♣As♠10♠K♣D♣9♣As♠D♥B♥9♦As♦K [garantierte 119, das Maximum zeigt hier den Erfolg]  
 S2: ♣10♣K♣B♠10♠K♠B♥As♥10♦K♦D♦B♦9  
 S3: ♣9♣As♣K♣9♥10♥K♥D♥9♦As♦10♦B♦9  
 S4: ♠D♠B♠10♠D♠B♠9♥As♥K♥D♥B♠10♦D  
 1. ♣As♣B♣9♣B; 2. (Re)♣10♣K♦9♣D  
 3. ♣As♣10♠9♥B [durch Farbwechsel hat S3 bereits ♦As angezeigt]  
 4. ♣K♦D♥9♠9 [durch Darbwechsel S3: ♠As; S4: ♥As]  
 5. ♣D♦9♥D♠B [S3 und S4: Farbe aufsteigend weiter gespielt, Signal beendet; S2: Hoch-tief-Signal in ♦, also ein weiteres nicht direkt signalisierbares As]  
 6. ♣9♠B♥K♥D [mit Farbwechsel auf Pik ist ♥As jetzt sehr wahrscheinlich bei S2, also wirft S3 seine ♥10 blank]  
 7. ♠As♠K♠K♠D; 8. ♦As♦B♦B♦D [der Rest geht an Kontra und der Solist bleibt nach den korrekten Anzeigen in einem fast sicheren Solo bei 119 stehen!]

### A10.2. Damen/Bubensolo

#### A10.2.1. Kontra im ersten Stich

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

#### A10.2.2. Abziehen der Buben/Damen

- b) Solist an 2 ♣B♠B♥B♦B♣As♠9♣As♠As♠K♠D♦As♦9; S3 ♣B♠B♥B♣As♠K♣9♥As♥10♥K♥9♦K♦K♦  
 →1. ♥As♦B♥9♥K; 2. (Re)♣B♥B♦B♥9; 3. ♥B(Kontra)♣B♠10♠10; 4. ♣B...[Ob Re gesagt und/oder der Bube nachgespielt werden sollte, darüber läßt sich streiten - aber es ist eine Gewinnvariante.]

#### A10.2.3. „Kontra“ auf ein angespieltes As der Gegenpartei

- c) Damensolo, Solist an 2;  
 S1 ♥D♠As♠K♣9♠B♣9♥K♥K♦As♦10♦K♦9; S4 ♦D♠10♠B♣B♠B♠9♥As♥10♥10♥B♥9♦10  
 →1. ♦As♦B♦K(Kontra)♦10; 2. ♦10♦As♦K♦D  
 S4 kann Kontra sagen, da der Solist das zweite ♦As noch haben sollte: Doppelas ist eher kein Angriff und S3 hätte ein evtl. vorhandenes As dazulegen müssen. S4 kann jedoch auch vorsichtig sein und das Kontra nach dem nächsten Stich sagen...bei ähnlicher Situation im zweiten Stich muß er es jedoch sofort sagen.

#### A10.2.4. Schmierer von Assen

- e) Damensolo, Solist an 1  
 S1 ♠D♠D♥D♦D♣B♠As♠10♦As♦10♦10♦K♦9  
 S2 ♠D♠D♦D♠10♠K♠As♠10♠9♥K♥K♦K♦B  
 S3 ♥D♠As♠9♠K♠9♥As♥As♥10♥B♥9♦B♦9  
 S4 ♣As♠10♠K♣B♠9♠K♠B♠B♥10♥B♥9♦As  
 →1. ♠D♦D♥D♠B  
 →2.(v1) ♠D(Kontra)♠D♥As♦As; 3. [♦As bessere Pos.]♦K♦B♠B(Re)♦As  
 →2.(v2) ♠D(Kontra)♠D♥As♠10; 3. ♥K♥10♥10♦D; 4. ♦As...  
 f) Bubensolo, Solist an 4  
 S1 ♦B♣As♠10♠D♥10♥10♥K♥9♦10♦K♦D♦9  
 S2 ♠B♥B♠10♠K♠D♠10♥As♥D♥9♦As♦10♦9  
 S3 ♠B♠D♠9♠As♠K♠D♥As♥K♥D♦As♦K♦D  
 S4 ♣B♠B♠B♥B♣As♠10♠K♣9♠As♠K♣9♠9  
 →1.(v1) ♣As♠10♠D♠9; 2. ♥K♥As♥K(Re)♥B...[8-9 Stiche vom Solisten erwartet]  
 →1.(v2) ♥10♥As♥K♥B; 2. ♣B...[jetzt 6-8 Stiche vom Solisten erwartet]

#### A10.2.5. Singleanschub

- g) Bubensolo, Solist an 4  
 S1 ♠B♣As♠K♣9♠10♠D♠D♠9♥10♦K♦D♦9

- 1. (v1) ♥10 (Ü)♥As♥K♥9; 2. (Ü, Kontra von 1) ♥10♥D♥As♠B  
 →1. (v2) ♥10 (Ü)♥As♥K♥9; 2. (Ü) ♥10♥D (Re)♥As (Kontra)♠B  
 →1. (v3) ♥10 (Ü)♥As♥K♥9; 2. (Ü) ♥10♥D♥As (Kontra)♠B

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

## A11. Schmierregeln

- a) ♣D♠B♦B♦B♦As♦K♣As♣9♠As♠10♥K♥9  
 →1.(v1) ♣As♣9♣K♣K; 2. ♠As♠10♠K♠K; 3. ♠10♠9♠9♠As  
 →1.(v2) ♣As♣9♣K♣10; 2. ♠As♠9♠10♠K; 3. ♥K...  
 →1.(v3) ♣As♣10♣K♣9; 2. ♠As♠K♠10♠9; 3. ♦K...  
 b) ♠D♠B♦B♦B♦As♦K♣As♣9♠As♠10♥K♥9  
 →1.(v1) ♣As♣9♣K♣K; 2. ♠As♠10♠K♠K; 3. ♣9♣10♦As♣10  
 →1.(v2) ♣As♣10♣K♣9; 2. ♠As♠10♠9♠K; 3. ♥K...  
 →1.(v3) ♣As♣9♣K♣10; 2. ♠As♠K♠9♠10; 3. ♦K...

## A12. Abfragen

### A12.1. Laute („Große“) Abfragen

A12.1.1. Große Re- oder Kontrafrage vor Aufspiel:

- a) ♥10♠D♥D♦D♣B♦B♦As♦K♦9♠9♥As♥As  
 →1.(v1) (Re, Ü, Re k90 von 3) ♠As♦9♠D♥B; 2. ♣As♣9♠9♠10(k60 von 1)  
 →1.(v2) (Re, Ü, Re k90 von 2) ♠9♠As♠9♠10; 3. ♣As♣K♣9(Ü)♥As[Frage auf Dulle]; 4. ♦K...  
 →1.(v3) (Re, Ü)♦9♦As♥10♥B; 2. ♣As(Ü, k90 von 1)♠10♠B♠9; 3. ♠As...  
 b) ♥10♠D♦D♣B♠B♥B♦As♦10♠K♠As♠K♠9  
 →1.(v1) ♠As♠10♠K♠10; 2. (Re, Ü, Re k90 von 4)♦As♦9♥D♥10; 3. ♣As...  
 →1.(v2) ♠As♠10♠K♠10; 2. (Re, Ü, Re k90 von 2)♠K♠As♠10♠9; 3. ♥As...  
 →1.(v3) ♠As♠10♠K♠10; 2. (Re, Ü)♠K♠9♠10♠As; 3. (k90)♣As...  
 c) ♥10♥10♠D♥D♦D♣B♥B♦B♦As♦K♦9♠10 [jedoch auch damit sollte man vorerst still fragen, s. 12.2]  
 →1.(v1) (Kontra, Ü, Kontra k90 von 2)♠10♠As♠10♠K [jetzt fehlt die k90 mit welcher man vom Partner jetzt mit vorzeitiger Ansage Trumpfspiel fordert]  
 →1.(v2) (Kontra, Ü)♦9...[in der Hoffnung, es wird erst Pik oder Herz gespielt und es fallen eine bis zwei schwarze Damen, aber den Partner trifft man eher mit v3]  
 →1.(v3) (Kontra, Ü)♠10...

A12.1.2. Große Re- oder Kontrafrage nach Aufspiel von Fehl

- a) ♥10♠D♠D♦D♣B♥B♥B♦As♦K♦9♠10♥9  
 →1. ♣K(Re, Überlegen, Re k90 von 3)♠10♠As♠9  
 b) ♥10♠D♠D♦D♣B♦B♦As♦9♠10♠K♥As♥9  
 →1. ♠As♠10♠K♠9; 2. ♣As♣K(Re, Ü, Re k90 von 1)♠10♠9; 3. ♣10♠9♦As♠10; 4. (Ü)♥As♦As♥9♥As  
 c) S2 ♥10♠D♠D♦D♣B♦10♦9♠10♠9♥As♥9; S3 ♥10♠D♠D♦D♣B♥B♦As♦K♠K♠9♥As♥K♥9  
 →1. ♠As♠9♠9♠10; 2. ♣As(Re, Ü, Re k90 von 3)♠10♠As♠9; 3. ♥As♥K♦10♥9;  
 d) S2 ♥10♠D♠D♦D♣B♦10♦9♠10♠9♥As♥9; S3 ♣D♣B♦B♦K♠As♠K♠K♠9♥As♥K♥K♥9  
 →1. ♠As♠9♠9♠10; 2. ♣As(Re, Ü)♦10♥As♠9; 3. ♦9♠B...

A12.1.3. Große Re- oder Kontrafrage nach Trumpfaufspiel

- a) S1 ♥10♠D♠D♦D♣B♥B♥B♦As♦10♠10♠K♠9♥K♥K; S3 ♥10♠D♠D♦D♣B♥B♦B♦10♦K♠As♥As  
 →1. ♥10♦9(Re, Ü, Re k90 von 1, k60 von 3)♦10♦9; 2. ♦As♦B♥D♠B; 3. (schwarz)♦K...  
 b) S1 ♥10♠10♠K♠K♠9♠10♠K♠9♥K♥K♥9♥9; S3 ♥10♠D♠D♦D♣B♥B♦B♦10♦K♠As♥As  
 →1. ♥10♦As(Re, Ü)♦B♦As; 2. ♥K♥As♥As♦10  
 c) S2 ♥10♠D♠D♦D♣B♦B♦As♦As♦9♠K♥As♥K  
 →1. ♦K(Re, Ü, Re k90 von 3)♦As♥10♦9  
 d) S3 ♣D♠D♦D♣B♦B♦As♦As♦9♥As♥As♥K  
 →1. ♦K♦10(Re, Ü, Re k90 von 4)♦As♥B; 2. ♠As...  
 e) S1 ♥10♠D♠B♠B♥B♥B♦As♦10♦K♠As♠As♠K♥K; S2 ♥10♠D♠D♦D♣B♦B♦As♦9♦9♠K♥As♥K  
 →1. ♦K(Re, Ü, Re k90 von 1)♥10♦K♦B; 2. ♥As...  
 f) S4 ♥10♠D♠D♦D♣B♥B♦B♦As♦K♠K♥K  
 →1. ♥As♥K♥9♥K; 2. ♦K♥10♦9(Kontra, Ü, k90 von 2)♦As; [ein schwaches Trumpfblatt von 2, da ohne Frage; 2 sollte jedoch zumindest ein gutes As haben, da die Dulle sonst sinnlos wäre]; 3. ♣As...  
 g) Problemfall Abfrage gegen Trumpfaufspiel von Kontra: 7 Trumpf ohne Fehlkontrolle oft zu wenig  
 S2 ♥10♠D♠D♦D♣B♦B♦As♦9♠As♠10♠10♠K♥K  
 →1. ♦K(Re, Ü, Re k90 von 4)♦As♠B♥10; 2. ♣As...s. u.

### A12.2. „Stille Abfragen“

A12.2.1. Stille Kontrafrage

- a) S2 ♥10♠D♥D♣B♠B♦B♦As♦K♠As♠K♠9♥K →1. ♠As(Ü, Kontra von 1)♥K♠9♠9; 2. ♣10♠As...  
 b) S2 ♥10♠D♥D♣B♠B♦B♦As♦K♠10♠9♥As →1. ♠As(Ü, Kontra von 1)♠10♠K♠9; 2. ♥K♥As...  
 c) S4 ♥10♠D♥D♣B♥B♦B♦As♦K♠10♥As♥As♥K♥9 →1. ♠As♠10♠9(Ü, Kontra von 1)♠10; 2. ♣As♠9♠K♥As

## A12.2.2. Fragen nach speziellen Stärken

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

- a) S1 ♥10♣D♣B♥B♦As♣As♣K♣As♣K♣K♣9♥K; S4 ♥10♣D♣D♣D♣D♣B♣B♦As♦K♦9♣K♥As  
 →1. ♣As♣10♣9♣K [Geschmackssache ob S1 jetzt ansagt oder nicht, lassen wir ihn mal defensiv sein]; ♠As♠10♠10(Re, Ü, k90 von 1, Ü, k60 von 1)♥As  
 b) S1 ♥10♣D♥D♦D♣B♥B♦B♦As♦K♦9♥As♥K; S3 ♥10♣D♣D♣B♥B♦10♦9♣9♣As♠10♠K♥9  
 →1. (Re, Überlegen, Re k90 von 3)♦As♦B♠D♦K; 2. ♦10♣B♥10♠B; 3. (Ü, k60 von 3) [Frage auf As(se): wäre S3 kurz in Trumpf, hätte er sie gleich gespielt – S3 hat also entweder nichts außer der ♠D oder relative Trumpflänge in Kombination mit As(sen)]

## A12.2.3. Stille Gegenfrage

- a) siehe 12. 2. 1. a) S3 ♥10♣D♣D♥D♦D♣B♣As♣10♣K♣As♠K♠9  
 →2. ♣10♣As (Ü, Re von 4)♣As♦As; ♥As(Ü, S2 gewarnt)♥9♣B♦D; 3. ♣10...  
 b) siehe 12. 1. 3. g) S1 ♥D♦D♦D♣B♥B♦B♦As♦10♦K♦9♠K♥9  
 →2. ♣As (Ü)♠As♣10♣10; 3. (Ü)♠K♠K (Kontra) ♠As♠9; 4. ♥As...

## A12.2.4. Frage auf Asse beim Fleischlosen

- S1: ♣As♣As♣10♣K♣D♣9♣As♠K♥K♥B♦As♦K [114, aber ein gefangener Voller könnte reichen]  
 S2: ♣10♣B♣As♠10♠K♣B♥As♥10♥D♥9♦B♦9  
 S3: ♣B♣9♠10♠D♠9♥As♥D♥B♦10♦K♦D♦B  
 S4: ♣K♣D♣D♣B♣9♥10♥K♥9♦As♦10♦D♦9  
 →1. ♠As♣B♣9♣D; 2. ♣10(Ü)♣10(Ü)♣B(Kontra)♣K  
 →3. ♣As♥9♥B♦9  
 →4. ♠K♠B♦B♠9 [♥As von S2 und S3, ♦As von S4]  
 →5. ♣D♦9♦D♠B [♠As von S2, S3 und S4 Signalende]  
 →6. ♣9♦B♠9♥9 [S2 Signalende]  
 →7. ♠As♠K♠D♠D; 8. ♦As♥D♦K♦D [Rest für Kontra, 125]

**A13. Re spielt(e) Trumpf und Kontra Fehl...oder auch nicht!**

Einige lassen sich nichtmal von – unbemerkten – Kontrafragen und – sehr wohl bemerkten – Absagen vom Trumpfspiel als Re abbringen:

- S1: ♣D♥D♦D♣B♦B♦As♣10♣K♠K♠9♥K♥9  
 S2: ♥10♥10♣B♥B♦B♦As♦9♣10♣K♠9♥As♥As  
 S3: ♠D♥D♦D♣B♥B♦10♦K♦9♠As♠As♠10♠K  
 S4: ♣D♣D♣B♦10♦K♣As♣As♣9♠10♠9♥K♥9  
 →1. ♦B [natürlich, man ist ja Re] ♦9 (Ü)♠B♠D  
 →2. ♣As♣10 (Ü, Kontra von 3) ♣10♦10  
 →3. ♦9♦K♥D (k90)♦B; 4. ♣B (k60)♥B♥D♣D  
 →5. ♦10 [was mein Partner kann, das kann ich auch!]♦D(Ü, k30 von 3)♦As♠D  
 →6. ♦K♠B♣D♥10; 7. ♥10 (Ü)♥B♥9♦As [oweh, der auch noch weg!]  
 →8. ♥As♠As♥K♥9; 9. ♥As♠K♣9♥K; 10. ♣K♦D...[Ende mit Karlchen, aber Trumpf muß ja...]  
**Jedoch: Auch mit Trumpfkürze kann Trumpfspiel sinnvoll sein, um eventuelle Fehlläufe des Partners nicht zu zerstören!**