

Schafkopf

Ein Versuch, Wissen zu sammeln

<http://www.scribd.com/doc/80894435/Schafkopf-Anleitung-Buch>
<http://schafkopfer.deviantart.com/art/Schafkopf-Buch-301206003>

Joseph Wieseegger

schafkopftut@gmail.com

9. September 2007 - 19. November 2019

Kartenbilder: © 2019 ASS Altenburger Spielkarten

Vorwort

„*Wer spielt denn heute noch Schafkopf?*“, wurde ich unlängst von einem Bekannten gefragt. Und ich musste erst einmal zugeben: in einer Zeit von Poker und Computerspielen kommt kaum noch jemand auf die Idee, von sich aus schafkopfen zu lernen, obwohl es ein sehr schönes und überaus interessantes Spiel darstellt.

Ein anderer sagte mir, er stelle sich Schafkopf einfach zu eintönig und zu wenig abwechslungsreich vor. Noch am selben Abend spielte ein Freundesfreund mit uns das erste mal in seinem Leben richtig Schafkopf, konnte also ganz alleine entscheiden, was er tun wollte. Der sagte dann danach unabhängig und ganz von sich aus, – obwohl er einen herben Verlust von knapp fünfzehn Euro zu beklagen hatte – er hielte Schafkopf für ein sehr abwechslungsreiches Spiel und obendrein sehr überraschend.

In diesem Punkt muss ich ihm eindeutig zustimmen: Schafkopf bringt immer wieder Überraschungen mit sich: seien es die verrücktesten Spielzüge, von denen man bisher gedacht hätte, sie seien reinster Schwachsinn oder die kuriosesten Mitspieler¹ (ich traf schon jemanden, der mit der blanken Herz-7 ein Herz-Solo gespielt hat und einen anderen, der zwar mit 3 Trumpf einen Farbwenz spielt, nicht jedoch mit 6 Trumpf, von denen drei Laufende sind²), die „intelligentesten“ Sprüche oder einfach die Atmosphäre, in der man sich zwangsläufig befindet, wenn man die richtige Runde zusammen hat.

Im Folgenden möchte ich Ihnen einen Einblick geben in die Welt des Schafkopfs und versuchen, Ihnen ein paar Kniffe vorzustellen. Diese richten sich zwar eher an Anfänger, vielleicht lernt aber auch noch der ein oder andere Fortgeschrittene etwas dazu.

Schafkopf ist ein sehr umfangreiches und äußerst situationsabhängiges Spiel, weswegen es mir nicht möglich ist, die komplette Bandbreite an Spielzügen und -konstellationen abzudecken. Ich kann mir hier nur exemplarisch einige Blätter vornehmen und an ihnen darstellen, was man tun könnte. Aber ich werde versuchen, dieses Werk immer und immer wieder zu erweitern. Eine aktuelle Version finden Sie stets unter folgenden Adressen:

<http://www.scribd.com/doc/80894435/Schafkopf-Anleitung-Buch>
<http://schafkopfer.deviantart.com/art/Schafkopf-Buch-301206003>

Sollten Sie, lieber Leser, irgendeine Anregung, Kritik oder Wünsche haben, zögern Sie nicht und schreiben Sie bitte eine Mail an schafkopftut@googlemail.com.

¹In diesem Werk ist immer die Rede von Spielern. Damit meine ich natürlich nicht nur Schafkopfer, sondern auch Schafkopferinnen. Die Verwendung des generischen Maskulinums wird nur der Einfachheit wegen gewählt – nicht aufgrund der Geschlechter.

²Sollten Sie noch nie Schafkopf gespielt haben, werden Ihnen diese Informationen vermutlich nicht viel sagen. Denken Sie sich nichts, im Verlauf des Buches kommen Sie schon noch dahinter.

Ferner erhebt dieser Text keinen Anspruch auf Richtigkeit. Ich kann nur schreiben, was ich in welcher Situation tun würde, wozu ich raten würde, was sein *könnte*. Im Schafkopf gibt es *meiner Ansicht nach* keine Pauschalregeln – auch wenn man oft anderes gesagt bekommt. Denn es gibt zu jedem „Fehler“, den ein Spieler begeht, einen Fall, in dem diese Lösung das Optimum gewesen wäre und zu nahezu jeder „Glanzaktion“ einen Fall, in dem selbige ein fatales Missgeschick dargestellt hätte.

Warum überhaupt so ein Buch?

Ich kann mir gut vorstellen, dass viele (vor allem erfahrenere) Spieler sagen werden, dass man Schafkopf gefälligst nicht aus einem Buch (bzw. sonst aus irgendetwas Aufgeschriebenem) zu lernen hat, sondern am Tisch mit anderen Mitspielern. Ich stimme bis zu einem gewissen Grad zu.

Allerdings: Viele fortgeschrittene Kartler spielen nicht übermäßig gerne mit blutigen Anfängern zusammen, weswegen es für einige Anfänger nützlich sein könnte, eine Art Ratgeber zu haben, sodass man sich ein wenig einlesen kann. Außerdem war ich selbst lange Zeit auf der Suche nach einem ausführlichen Buch über Schafkopfen, musste aber feststellen, dass es sehr wenige Werke über Schafkopf gibt.

Brauche ich irgendwelche Vorkenntnisse?

Zunächst einmal sollte man sich mit den bayerischen Spielkarten vertraut gemacht haben, damit man zumindest die Karten den Worten zuordnen kann. Außerdem ist es natürlich vorteilhaft, wenn man schon mal Schafkopfen gespielt hätte und eine Grundahnung besitzt, wie so ein Spiel abläuft. Aber selbst, wenn man blutiger Anfänger ist, wird man (hoffentlich) einen guten Einstieg finden.

Wie ist dieses Buch aufgebaut?

Ziel dieses Buches ist es, Ihnen ganz von Beginn an ein solider Begleiter beim Einstieg ins Schafkopfschehen zu sein.

Dazu werden im ersten kurzen Abschnitt zunächst die Grundlagen gelegt, die man unbedingt benötigt, um überhaupt mit Karten etwas anfangen zu können: Kartenwerte, -namen, etc.

Den Hauptteil bilden Kapitel, die die verschiedenen Grundspiele, deren Regeln und Taktik behandeln. Dabei habe ich stets Wert darauf gelegt, mit einfachen Erklärungen zu beginnen und erst später kompliziertere Beispiele zu betrachten (ich hoffe, dies ist mir auch gelungen). Außerdem habe ich versucht, nicht *nur* die Regeln alleine darzulegen, sondern auch Grundtaktiken zu behandeln, die ein erfolgreiches Spielen gewährleisten sollen³.

Im dritten Teil sind einige „Faustregeln“ und Tricks zusammengefasst, an denen man sich beim Spiel orientieren kann und die die Grundtaktiken des vorangegangenen Teils komplettieren. Sie haben weder verpflichtenden Charakter, noch sind sie immer zutreffend. Ich kann sie Ihnen nur vorstellen und die dahinter liegenden Gedankengänge zu erläutern versuchen. Manche von ihnen widersprechen sich sogar

³Genauer gesagt, habe ich versucht, mich nicht mit allzu vielen Regeldetails oder ähnlichen Haarspaltereien aufzuhalten, sondern eher auf Taktik einzugehen.

gegenseitig. Für diese Vorgehensweisen bzw. um sie zu verstehen sollte man meiner Ansicht nach die Regeln recht gut beherrschen und sich mit dem Spiel vielleicht schon etwas vertraut gemacht haben.

Im Anhang finden Sie noch Wissenswertes rund um das Schafkopfen. Es sind einige mögliche Soli aufgeführt, da es vielen Einsteigern Probleme bereitet einzuschätzen, wie stark ihr Blatt ist. Außerdem finden Sie Wahrscheinlichkeitstabellen, die angeben, wie die Trumpfverteilung in etwa aussieht.

Keinen Falls muss man das Buch von vorne bis hinten „durchackern“. Man kann im Prinzip gerade die Kapitel lesen, die einen interessieren. Jedoch empfehle ich jedem, der noch recht unbedarft ist, zumindest die Kapitel 1 bis 3 durchzulesen, da sie das nötigste Handwerkszeug stellen.

Sie werden in diesem Buch immer wieder *Übungen* finden, die es zu lösen gilt. Die Übungen behandeln nicht *nur* das, was man sich elementar erschließen kann. Einige Leser haben mir bereits gesagt, dass die Übungen nicht immer leicht sind. Alle Lösungen zu diesen Übungen finden Sie daher in Anhang E. Lassen Sie sich dabei nicht entmutigen, falls Ihnen die Lösung zu einer Übung nicht sofort in den Sinn kommt. Überspringen Sie diese Übung vielmehr erst einmal und kommen Sie später noch einmal darauf zurück.

Wichtige Faustregeln, die beim Schafkopfen (mehr oder weniger) oft Beachtung finden, werden folgendermaßen dargestellt:

Regel .I

Hier könnte eine Faustregel sein.

Ein Blatt (die acht Karten auf Ihrer Hand) wird folgendermaßen dargestellt:



Ein Sie⁴

Ein Spiel erfolgt (wie wir später sehen werden) immer in acht Stichen. Ein Stich wird folgendermaßen dargestellt:



Ein Stich

⁴Wir werden später sehen, was ein „Sie“ ist.

Dabei gilt folgendes: Die Karte, die ganz oben (also von keiner anderen Karte teilweise verdeckt) liegt (in diesem Fall Gras-Ass), ist die Karte, die als letzte in den Stich gelegt wurde. Das heißt, in diesem Stich wurde zunächst Gras-Sieben, dann Gras-Neun, dann Gras-König und zuletzt Gras-Sau gespielt.

Allgemein nenne ich die Mitspieler hier nur Links, Rechts und Oben, da man dann leicht sehen kann, wer was gespielt hat. Sie selbst entsprechen dann dem Spieler Unten. Im obigen Stich hat also Oben die Gras-Sieben, Rechts die Gras-Neun, Sie den Gras-König und Links die Gras-Sau gelegt.

Ein Tipp, den ich von einem Leser erhalten habe: Es kann sinnvoll sein, die Spiele neben dem Buch “mitzuspielen”, da man dann immer alle bereits vergangenen Stiche zur Hand hat und noch einmal einsehen kann. Diese Leistung muss im echten Spiel das Gehirn ohne Hilfestellung vollbringen – eine Fähigkeit, die man sich im Laufe des Spiels ganz automatisch aneignen wird.

Noch ein paar Worte ...

Ich möchte mich an dieser Stelle bei all den Leuten bedanken, die mir die zugegebenermaßen zwar nicht sehr häufig vorkommenden, aber wenn vorhanden, dann sehr nützlichen Zuschriften geschickt haben. Wollte ich zunächst beispielsweise nur (Farb)wenzen behandeln, so wurde ich durch Ihre Schreiben ermutigt, den (Farb)geier doch gleich mitzunehmen. Auch die Kapitel über Ramsch und Schieberrunde sind hauptsächlich aufgrund Ihrer Anregungen entstanden. In fast jedem Kapitel ist die eine oder andere Information enthalten, auf die ich ohne Ihre Unterstützung nicht gekommen wäre.

Danke dafür an Agnes Schmittbauer, Zoran Petrov, Philip Öchsle, Norbert Lindner, Stefan Dillig und diejenigen, die lieber ungenannt bleiben möchten. Bitte bleiben Sie, liebe Leser, wie Sie sind und hören Sie nicht auf, uns Zuschriften, Kritik, Lob oder ähnliches zu schicken. Wir sind für jede Anregung dankbar.

Ich möchte mich an dieser Stelle auch explizit bei unserem Setzer bedanken, der unzählige Stunden investiert und mit unermüdlichem Einsatz daran gearbeitet hat, ein möglichst gut lesbares und schönes Resultat zu erzielen und dabei – wie ich finde – sehr erfolgreich war. Danke insbesondere für die komplette Überarbeitung im Jahr 2010 und die mittlerweile jahrelange Treue.

Ein ganz besonderer Dank geht an die Firma ASS Altenburger Spielkarten, die es mir ermöglicht hat, ihre Spielkarten kostenfrei in diesem Buch zu verwenden. Danke.

Dieses Werk soll – wie gesagt – als Einstiegshilfe dienen, um mit dem Schafkopf ein wenig vertraut zu werden. Allerdings gilt auch hier: Nur Übung macht den Meister.

In diesem Sinne: Viel Spaß beim Spielen und mit diesem Buch wünscht Ihnen

*Ihr Joseph Wieseegger
Nürnberg, November 2012*

Kurzes Inhaltsverzeichnis

I	Grundlagen	1
1	Bezeichnungen und Grundlagen	3
2	Spielablauf	15
II	Spielarten	19
3	Rufspiel	21
4	Solo	117
5	Farbwenz, Farbgeier und Farbkaiser	157
6	Wenz, Geier und Kaiser	171
7	Ramsch	199
8	Schieberrunde	211
III	Kniffe und Faustregeln	219
9	Merken	221
10	Das Anspiel	233
11	Sinnvoll stechen	259
12	Richtig zugeben	289
13	Einige Kniffe	317
14	Spielweise	337
15	Theoretische Betrachtungen	355
IV	Anhang	401
A	Varianten	403
B	Einige Ausdrücke	421
C	Mögliche Spiele	427
D	Schafkopfen um Geld	443
E	Lösungen zu den Übungen	447

Inhaltsverzeichnis

I	Grundlagen	1
1	Bezeichnungen und Grundlagen	3
1.1	Einführung	3
1.2	Karten	5
1.3	Wertigkeiten	5
1.4	Bezeichnungen	6
1.5	Regelwerk	8
1.6	Der Einstieg ins Spielgeschehen	8
1.7	Der Besuch von Turnieren	10
1.8	Weiterführende Bücher	11
1.9	Übungen	13
2	Spielablauf	15
2.1	Spielvorbereitungen	15
2.2	Einige Bezeichnungen	16
2.3	Spielabfrage	16
2.4	Das Spiel an sich	17
2.5	Die Auswertung	18
2.6	Übungen	18
II	Spielarten	19
3	Rufspiel	21
3.1	Trümpfe und Nichttrümpfe	21
3.1.1	Trumpf- und Farbzwang	24
3.1.2	Welche Karte sticht was?	26
3.2	Die Parteien und das Ziel	28
3.2.1	Die Parteien	28
3.2.2	Wichtige Regeln für den Mitspieler	30
3.2.3	Das Spielziel	35
3.3	Ein erstes Beispielspiel	36

3.4	Wann sollte man spielen?	39
3.5	Spiellansage und -eröffnung als Spieler	41
3.5.1	Wahl der Rufsau und erstes Anspiel	42
3.5.2	Weiterführende Gedanken zur Wahl der Rufsau	46
3.6	Der erste Stich – als Spieler	51
3.7	Ein sehr gutes Beispielspiel	54
3.8	Spieleröffnung als Mitspieler	56
3.9	Spieleröffnung als Gegenspieler	58
3.10	Reaktion auf Spieleröffnung	60
3.11	Fortsetzung des Spiels als Spieler	67
3.11.1	Weiter Trumpfen	67
3.11.2	Ruffarbe nachspielen	68
3.12	Ein Beispiel aus dem richtigen Leben	69
3.13	Ein mittelmäßiges Spiel	72
3.14	Ein Beispielspiel als Mitspieler	75
3.15	Ein kurioses Rufspiel	77
3.16	Fortsetzung des Spiels als Nichtspieler	81
3.17	Ein einfaches Rufspiel als Gegenspieler	81
3.18	Ein interessantes Gegenspielerrufspiel	84
3.19	Stoß	88
3.19.1	Verhalten als Stoßempfänger	88
3.19.2	Stoß geben	89
3.20	Ein Rufspiel mit Stoß	91
3.21	Hochzeit	95
3.22	Renonce	95
3.23	Ein Beispielrenonce	97
3.24	Übungen	99
4	Solo	117
4.1	Trümpfe	117
4.2	Ziel	118
4.3	Wann sollte man spielen?	119
4.4	Die Position	122
4.5	Vorgehensweise beim Solospiel	123
4.6	Ein einfaches Einführungsbeispiel	123
4.7	Fehler mit den Spatzen	126
4.8	Sinnvolle Trumpfwahl	127
4.9	Ein Beispielsolo	132
4.10	Richtig stechen	134
4.11	Ein riskantes Solo	137
4.12	Was spiele ich als Gegenspieler an?	140
4.12.1	Warum „Nichtspieler Nichttrumpf“ sinnvoll ist	140

4.12.2	Farbwahl	141
4.13	Stoß	145
4.14	Tout	146
4.14.1	Sie	147
4.15	Übungen	147
5	Farbwenz, Farbgeier und Farbkaiser	157
5.1	Trümpfe	157
5.1.1	Trümpfe beim Farbwenz	157
5.1.2	Trümpfe beim Farbgeier	158
5.1.3	Trümpfe beim Farbkaiser	158
5.2	Ziel	159
5.3	Wann sollte man spielen?	159
5.4	Ein Beispielfarbwenz	159
5.5	Ein haarscharfes Beispielspiel	162
5.6	Stoß	164
5.7	Übungen	164
6	Wenz, Geier und Kaiser	171
6.1	Trumpf und Nichttrumpf	171
6.1.1	Wenz	171
6.1.2	Geier	172
6.1.3	Kaiser	172
6.2	Ziel	173
6.3	Ein Beispielwenz	173
6.3.1	Positiver Ablauf	174
6.3.2	Negativer Ablauf	176
6.4	Wann sollte man spielen?	179
6.5	Ein (relativ) wichtiger Hinweis	179
6.6	Ein Ein-Unter-Wenz	181
6.7	Riskante Wenzen über die Bühne bringen	185
6.7.1	Nur ein Unter – raus damit?	185
6.7.2	Stichoptionen offenhalten	187
6.7.3	Gegensätzliche Taktiken für riskante Wenzen	187
6.8	Anspiel als Gegner	188
6.9	Ein Spiel als Gegner	189
6.10	Das Nachspielen	192
6.11	Stoß	193
6.12	Übungen	194
7	Ramsch	199
7.1	Ziel	199

7.2	Trümpfe	199
7.3	Ramschvarianten	200
7.4	Richtig stechen	200
7.5	Das Anspiel beim Normalramschr	201
7.6	Ein Beispielramschr	203
7.7	Das Anspiel beim Ramschr mit Stichzwang	205
7.8	Vergleich der beiden Ramschrvarianten	206
7.9	Niedrigere Durchmarschgrenze	208
7.10	Übungen	209
8	Schieberrunde	211
8.1	Einführung	211
8.2	Das Schieben	213
8.2.1	Ziel: alle Gegentrümpfe zentrieren	213
8.2.2	Was sollte man schieben?	214
8.3	Wann sollte man selbst spielen?	216
8.4	Übungen	216
III	Kniffe und Faustregeln	219
9	Merken	221
9.1	Verfügbare Informationen	221
9.2	Trümpfe und Farbkarten	222
9.2.1	Trümpfe herunterzählen	223
9.2.2	Wichtige Gegnertrümpfe merken	226
9.2.3	„Trumpflücken schließen“	226
9.3	Farkarten	227
9.3.1	Nur die höchste Farbkarte merken	227
9.3.2	Nur entscheidende Farbkarten merken	227
9.3.3	Wer ist welche Farbe frei	228
9.4	Punkteverteilung	228
9.5	Karten und Punkte kombinieren	229
9.6	Merktechnik ans Spiel anpassen	230
9.7	Training	230
9.8	Übungen	231
10	Das Anspiel	233
10.1	Warum das Anspiel so wichtig ist	233
10.1.1	Links eröffnet mit Gras	234
10.1.2	Links eröffnet mit Schelln	234
10.2	„Spieler Trumpf, Nichtspieler Nichttrumpf“	236

10.3	Als Nichtspieler suchen	236
10.4	Kurzer Weg, lange Farbe	237
10.5	Als Rufspielgegner Ruffarbe frei	239
10.6	Sau provozieren	240
10.7	Auf einen Wenz gehört eine Sau	240
10.8	Das Nachspielen	241
10.9	Richtige Trumpfwahl	243
10.10	Doppelt besetzte Sauen	245
10.11	Tricks bei Laufenden	246
10.12	Als Sologegner an erster Position	249
10.13	Starker Sologegner: Schmier beisteuern und Schmier der Partner schonen	251
10.14	Sinnvolles Weglaufen	252
10.15	Nicht suchen	253
10.16	Übungen	256
11	Sinnvoll stechen	259
11.1	Wie hoch soll man einstechen?	259
11.2	Sologegner: Niedrig übernehmen	263
11.3	Weniger Farbpunkte, mehr Risiko	264
11.4	Immer stechen, wenn möglich	266
11.5	Mittelhand sticht nicht ein	267
11.6	Auf Farbe einstechen	269
11.6.1	Soll man im ersten Stich auf Farbe einstechen?	269
11.6.2	Einstechen während des Spiels?	271
11.6.3	Weitere Überlegungen	273
11.7	Benachbarte Trümpfe	274
11.8	Sau schonen	275
11.9	Stichmöglichkeiten offenhalten	278
11.10	Trümpfe nicht zu lange schonen	281
11.11	Taktische Überlegungen	281
11.12	Stechen, um zu gewinnen	283
11.13	Übungen	284
12	Richtig zugeben	289
12.1	Blanke Zehn: Schmierpflicht	289
12.2	Immer den höchsten einer Farbe zugeben	292
12.3	Farbe freimachen	294
12.4	Trumpf freimachen	296
12.5	Stichmöglichkeiten nicht blankstellen	297
12.6	Schmiert einer, schmieren alle	298
12.7	Schmier auf einer Farbe zentrieren	300
12.8	Als Rufspielgegner die Ruffarbe frei	302

12.9	Schmieren von Säuen	303
12.10	Schmier gehen lassen	305
12.11	Sauschonung verhindern	306
12.12	Gegner zum Überstechen seines Partners animieren	308
12.13	Trumpfsituation für Partner klarstellen	309
12.14	Gleichrangige Leere von unten nach oben abwerfen	310
12.15	Übungen	313
13	Einige Kniffe	317
13.1	Hat sich mein Partner freigemacht?	317
13.2	Position ausnutzen	319
13.3	Psychologischer Vorteil	320
13.4	„Zehner antäuschen“	323
13.5	Spatzen beobachten	324
13.6	Abspatzen verhindern	324
13.7	Die letzten zwei Stiche	326
13.8	Als Mitspieler eine Farbe frei	329
13.9	Stoß gezielt einsetzen	330
13.10	Trümpfe des Gegners zählen	331
13.11	Übungen	333
14	Spielweise	337
14.1	Verhältnis Risiko - Erfolg	337
14.2	Das Ausloten der eigenen Spielweise	339
14.3	Was macht einen guten Spieler aus?	340
14.4	Was würde ich an seiner Stelle tun?	341
14.5	Qualität der gegnerischen Spielweise	343
14.6	Karten nicht wegwerfen	343
14.7	Die Position	345
14.8	Kartensortierung	345
14.9	Bluffen	347
14.9.1	„Geschichten erzählen“	347
14.9.2	Kartensortierung	348
14.9.3	Riskante Touts	348
14.9.4	Trickreiche Stöße	349
14.9.5	„Vorschmeißen“	350
14.9.6	Lange überlegen, obwohl man nur eine Karte hat	351
14.9.7	Fazit	351
14.10	Übungen	351
15	Theoretische Betrachtungen	355
15.1	Grundlegende Kenntnisse	355

15.2	Wie wahrscheinlich ist ein Sie?	357
15.3	Anzahl der eigenen Trümpfe	358
15.3.1	Lange Karte	358
15.3.2	Kurze Karte	359
15.4	Anzahl der eigenen Laufenden	359
15.4.1	Lange Karte	360
15.4.2	Kurze Karte	360
15.5	Aufteilung der gegnerischen Trümpfe	361
15.5.1	Lange Karte	361
15.5.2	Kurze Karte	363
15.6	Ist jemand eine Farbe frei?	363
15.6.1	Lange Karte	364
15.6.2	Kurze Karte	365
15.7	Fazit	372
15.7.1	Wie stark ist der stärkste Gegenspieler?	372
15.7.2	Ist jemand eine Farbe frei?	373
15.8	Kann mein Partner die Rufsau stechen?	374
15.9	Gehen beim Solo <i>alle</i> meine Farben?	375
15.9.1	Genaue Berechnung	375
15.9.2	Eine (vermutlich relativ gute) Faustregel	378
15.10	Partner läuft weg – andere Farbe frei?	379
15.10.1	Wir haben selbst zwei andere Farbkarten	380
15.10.2	Wir haben selbst eine andere Farbkarte	380
15.10.3	Verallgemeinerung	381
15.11	Wann sollte man doppeln?	381
15.11.1	Lange Karte	381
15.11.2	Kurze Karte	384
15.12	Verlustwahrscheinlichkeit beim Tout	386
15.13	Hoffnung auf Laufende beim Rufspiel	388
15.14	Als Einzelspieler Sau schonen?	389
15.14.1	Solo mit zwei Karten der Farbe	391
15.14.2	Wenz mit zwei Karten der Farbe	392
15.14.3	Wenz mit drei Karten der Farbe	393
15.15	Vier Unter auf die erste Hand: Wird das ein Wenz?	394
15.16	Weiterführende Literatur	395
15.17	Übungen	396
IV	Anhang	401
A	Varianten	403
A.1	Verwendete Karten	403

A.1.1	Schafkopf mit der langen Karte	403
A.1.2	Schafkopf mit der kurzen Karte	403
A.2	Zahl der Spieler	405
A.2.1	Schafkopf zu viert	405
A.2.2	Schafkopf zu dritt	405
A.2.3	Schafkopf zu zweit	405
A.2.4	Schafkopf zu fünft oder sechst	405
A.3	Die Kernspiele	406
A.3.1	Rufspiel	406
A.3.2	Solo	406
A.3.3	Wenz	407
A.3.4	Farbwenz	407
A.3.5	Geier	407
A.3.6	Farbgeier	407
A.4	Zusatzspiele	407
A.4.1	Hochzeit	407
A.4.2	Renonce	408
A.4.3	Bettel	408
A.4.4	Kaiser	409
A.4.5	Farbkaiser	409
A.5	Was tun, wenn keiner will?	409
A.5.1	Es wird zusammengeworfen	410
A.5.2	Nächstes Spiel doppelt	410
A.5.3	Stock	410
A.5.4	Ramsch	410
A.5.5	Ramsch <i>und</i> Stock	412
A.5.6	Der Alte muss	412
A.6	Was tun, wenn mehrere wollen?	413
A.6.1	Wer zuerst kommt, mahlt zuerst	413
A.6.2	Verschiedene Prioritäten	413
A.6.3	Steigern	413
A.7	Verschiedene Verteuerungsarten	413
A.7.1	Laufende	413
A.7.2	Schneider und Schwarz	414
A.7.3	Stöße	414
A.7.4	Doppeln	416
A.7.5	Bockrunde	416
A.8	Verschiedene Spezialrunden	416
A.8.1	Ramschrunde	416
A.8.2	Schieberrunde	417
A.8.3	Glückssolorunde	418

A.8.4	Kreuzrunde	418
A.8.5	Rufrunde	418
A.8.6	Zupfsolo	418
A.8.7	Fisiko	418
A.8.8	Kaputte Runde	419
A.8.9	Schieberramsch	419
A.8.10	Solo hintenrum	419
A.8.11	Farb- und Trumpfzwang — andere Interpretation	419
A.8.12	Richtungswechsel	419
A.9	Sonstige Variationen	420
A.9.1	Austeilvorgang	420
A.9.2	Minimalpunktzahl	420
B	Einige Ausdrücke	421
B.1	Bestimmte Kartennamen	421
B.1.1	Ober bzw. Unter	421
B.1.2	Säue	421
B.1.3	Sonstige Karten	422
B.2	Spielbezeichnungen	422
B.3	Sonstige Ausdrücke	423
B.3.1	„Offizielle“ Ausdrücke	423
B.3.2	Sonstige Ausdrücke	424
C	Mögliche Spiele	427
C.1	Mögliche Soli	427
C.2	Mögliche Farbwenzen (bzw. Farbgeier)	434
C.3	Mögliche Wenzen (bzw. Geier)	438
D	Schafkopfen um Geld	443
D.1	Grundpreise	443
D.2	Verteuerungsarten	443
D.3	Mögliche Preisschemata	444
D.4	Beispiele	444
D.4.1	Rufspiel	444
D.4.2	Einzelspiele	444
D.5	Wissenswertes zum Geldspiel	445
D.5.1	Schneider ist Ehrensache	445
D.5.2	Laufende während des Spiels merken	445
D.5.3	Wie lange darf man kassieren?	445
D.5.4	Falschen Preis verlangt – was tun?	445
E	Lösungen zu den Übungen	447

E.1	Bezeichnungen und Grundlagen	447
E.1.1	Lösung 1.1 (Wertigkeiten der Karten, von Seite 13)	447
E.1.2	Lösung 1.2 (Bezeichnungen, von Seite 13)	447
E.1.3	Lösung 1.3 (Punkte zählen, von Seite 13)	448
E.2	Spielablauf	448
E.2.1	Lösung 2.1 (Was ist ein Spiel?, von Seite 18)	448
E.3	Rufspiel	448
E.3.1	Lösung 3.1 (Grundlagen des Schafkopfs und Rufspiels, von Seite 100)	448
E.3.2	Lösung 3.2 (Weitere Grundlagen des Schafkopfs und des Rufspiels, von Seite 100)	448
E.3.3	Lösung 3.3 (Farben – Grundbegriffe, von Seite 100)	449
E.3.4	Lösung 3.4 (Farbe läuft – Punktzahl?, von Seite 100)	449
E.3.5	Lösung 3.5 (Beispielrufspiel, von Seite 100)	450
E.3.6	Lösung 3.6 (von Seite 101)	452
E.3.7	Lösung 3.7 (Weglaufen möglich?, von Seite 102)	452
E.3.8	Lösung 3.8 (von Seite 102)	453
E.3.9	Lösung 3.9 (Warum nicht selber suchen?, von Seite 102)	453
E.3.10	Lösung 3.10 (Rufspiel mit 4 einer Farbe, von Seite 103)	453
E.3.11	Lösung 3.11 (Partner sucht nicht, von Seite 103)	454
E.3.12	Lösung 3.12 (Laufende, von Seite 103)	454
E.3.13	Lösung 3.13 (von Seite 104)	455
E.3.14	Lösung 3.14 (von Seite 105)	455
E.3.15	Lösung 3.15 (von Seite 105)	455
E.3.16	Lösung 3.16 (von Seite 106)	455
E.3.17	Lösung 3.17 (Stechen?, von Seite 106)	456
E.3.18	Lösung 3.18 (Stoß, von Seite 107)	456
E.3.19	Lösung 3.19 (von Seite 107)	457
E.3.20	Lösung 3.20 (von Seite 108)	457
E.3.21	Lösung 3.21 (von Seite 108)	457
E.3.22	Lösung 3.22 (von Seite 109)	458
E.3.23	Lösung 3.23 (Partner läuft weg, von Seite 109)	458
E.3.24	Lösung 3.24 (Wer hat gespielt?, von Seite 110)	460
E.3.25	Lösung 3.25 (Ohne fünf Laufende, von Seite 110)	463
E.3.26	Lösung 3.26 (Schlechte Aussichten, von Seite 111)	464
E.3.27	Lösung 3.27 (Verdächtig, von Seite 112)	464
E.3.28	Lösung 3.28 (Das erste Beispielspiel, von Seite 113)	464
E.3.29	Lösung 3.29 (Parteiaufteilung nach dem 3. Stich, von Seite 113)	465
E.3.30	Lösung 3.30 (von Seite 113)	465
E.3.31	Lösung 3.31 (Fataler Fehler, von Seite 115)	467
E.3.32	Lösung 3.32 (Spielverbesserung, von Seite 115)	467
E.4	Solo	468
E.4.1	Lösung 4.1 (Abgegebene Stiche beim Solo, von Seite 147)	468

E.4.2	Lösung 4.2 (Stichwort Trumpfwahl, von Seite 147)	468
E.4.3	Lösung 4.3 (Stiche als Gegenspieler, von Seite 148)	469
E.4.4	Lösung 4.4 (Tout?, von Seite 148)	469
E.4.5	Lösung 4.5 (Spielverbesserung, von Seite 148)	469
E.4.6	Lösung 4.6 (von Seite 148)	471
E.4.7	Lösung 4.7 (Theoretische Touts?, von Seite 149)	472
E.4.8	Lösung 4.8 (von Seite 149)	473
E.4.9	Lösung 4.9 (von Seite 150)	474
E.4.10	Lösung 4.10 (Abwurf in unstechbarem Stich, von Seite 150)	474
E.4.11	Lösung 4.11 (Wo ist der Rote?, von Seite 151)	475
E.4.12	Lösung 4.12 (von Seite 151)	476
E.4.13	Lösung 4.13 (von Seite 152)	477
E.4.14	Lösung 4.14 (Spielfehler eines Gegners, von Seite 154)	477
E.4.15	Lösung 4.15 (Verschiedene Risiken, von Seite 154)	479
E.5	Farbwenz, Farbgeier und Farbkaiser	480
E.5.1	Lösung 5.1 (Herz-Unter abgeworfen, von Seite 164)	480
E.5.2	Lösung 5.2 (Farbwahl beim Farbwenz, von Seite 165)	480
E.5.3	Lösung 5.3 (Spielverbesserung, von Seite 165)	481
E.5.4	Lösung 5.4 (Farbwahl 2, von Seite 165)	482
E.5.5	Lösung 5.5 (von Seite 165)	482
E.5.6	Lösung 5.6 (Zurückstoßen?, von Seite 166)	482
E.5.7	Lösung 5.7 (von Seite 166)	485
E.5.8	Lösung 5.8 (von Seite 167)	487
E.5.9	Lösung 5.9 (Gegner ohne 3, von Seite 168)	487
E.6	Wenz, Geier und Kaiser	488
E.6.1	Lösung 6.1 (von Seite 194)	488
E.6.2	Lösung 6.2 (Spielverbesserung, von Seite 194)	488
E.6.3	Lösung 6.3 (Wenz ohne Ass?, von Seite 194)	488
E.6.4	Lösung 6.4 (Noch ein Wenz ohne Ass, von Seite 195)	489
E.6.5	Lösung 6.5 (Wenz mit langer Farbe, von Seite 195)	490
E.6.6	Lösung 6.6 (Partnerfehler beim Wenz ausgleichen, von Seite 196)	493
E.7	Ramsch	493
E.7.1	Lösung 7.1 (Grundüberlegungen beim Ramsch, von Seite 209)	493
E.7.2	Lösung 7.2 (Stichüberlegungen beim Ramsch, von Seite 209)	494
E.8	Schieberrunde	495
E.8.1	Lösung 8.1 (Einschätzung bei der Schieberrunde, von Seite 216)	495
E.8.2	Lösung 8.2 (Vier Unter beim Schieber, von Seite 216)	495
E.9	Merken	497
E.9.1	Lösung 9.1 (Merkhilfe, von Seite 231)	497
E.9.2	Lösung 9.2 (von Seite 231)	498
E.10	Das Anspiel	500

E.10.1 Lösung 10.1 (von Seite 256)	500
E.10.2 Lösung 10.2 (Mit Laufenden tricksen beim Rufspiel?, von Seite 257)	501
E.10.3 Lösung 10.3 (von Seite 257)	502
E.11 Sinnvoll stechen	504
E.11.1 Lösung 11.1 (Überlegungen zum Überstechen, von Seite 284)	504
E.11.2 Lösung 11.2 (Farbloser Wenz – einstecken?, von Seite 284)	504
E.11.3 Lösung 11.3 (Farbe erstmals angespielt – wie hoch einstecken?, von Seite 285)	504
E.11.4 Lösung 11.4 (Wahl der Rufsau, von Seite 286)	504
E.11.5 Lösung 11.5 (Spielfehler von Rechts, von Seite 286)	505
E.11.6 Lösung 11.6 (Einstecken im dritten Stich?, von Seite 287)	506
E.12 Richtig zugeben	506
E.12.1 Lösung 12.1 (von Seite 313)	506
E.12.2 Lösung 12.2 (Schmieren?, von Seite 314)	507
E.12.3 Lösung 12.3 (Als Spieler Sau schonen?, von Seite 315)	509
E.13 Einige Kniffe	510
E.13.1 Lösung 13.1 (von Seite 333)	510
E.13.2 Lösung 13.2 (Anspiel im vorletzten Stich, von Seite 334)	511
E.13.3 Lösung 13.3 (von Seite 335)	512
E.14 Spielweise	513
E.14.1 Lösung 14.1 (Nahezu aussichtsloser Wenz, von Seite 351)	513
E.14.2 Lösung 14.2 (Trumpfzahl herleiten, von Seite 352)	514
E.14.3 Lösung 14.3 (Zusammengehörigkeit, von Seite 353)	515
E.14.4 Lösung 14.4 (Eine Turniersituation, von Seite 354)	515
E.15 Theoretische Betrachtungen	516
E.15.1 Lösung 15.1 (von Seite 396)	516
E.15.2 Lösung 15.2 (Solo Tout mit nur vier Obern, von Seite 396)	516
E.15.3 Lösung 15.3 (Faustregel für Rufspiel, von Seite 396)	517
E.15.4 Lösung 15.4 (Theoretische Überlegungen, von Seite 397)	517
E.15.5 Lösung 15.5 (Wenz Tout mit 2 Untern, von Seite 397)	518
E.15.6 Lösung 15.6 (Wenz-Tout mit einem Unter, von Seite 397)	518
E.15.7 Lösung 15.7 (Schelln-Wenz Tout?, von Seite 397)	518
E.15.8 Lösung 15.8 (Durchschnittliche Anzahl an Trümpfen, von Seite 398)	519
E.15.9 Lösung 15.9 (Solo ohne 13, von Seite 398)	520
E.15.10 Lösung 15.10 (Wenz ohne vier, von Seite 398)	521
E.15.11 Lösung 15.11 (Rufsau gestochen?, von Seite 399)	521
E.15.12 Lösung 15.12 (Solo mit drei Karten einer Farbe, von Seite 400)	522

TEIL I

Grundlagen

1

Einige Bezeichnungen und sonstige Grundlagen

Das Schafkopfen bringt – wie viele Spiele – Grundelemente mit sich, ohne die es einfach nicht geht. Diese möchte ich im folgenden kurz einführen, damit Sie später besser verstehen, worum es geht. Dieses Kapitel beschäftigt sich im Wesentlichen mit unverzichtbarem Standardwissen. Wenn Sie schon mit bayerischen Spielkarten, dem prinzipiellen Spielablauf und den grundsätzlichen Schafkopfbegriffen vertraut sind, können Sie dieses Kapitel getrost auslassen und gleich zu Kapitel 3 springen.

1.1	Einführung	3	1.6	Der Einstieg ins Spielgeschehen	8
1.2	Karten	5	1.7	Der Besuch von Turnieren	10
1.3	Wertigkeiten	5	1.8	Weiterführende Bücher	11
1.4	Bezeichnungen	6	1.9	Übungen	13
1.5	Regelwerk	8			

1.1 Einführung

Schafkopfen ist – wie Sie vermutlich schon wissen – ein bayerisches Kartenspiel. Über seine Entstehung existieren nur wenige Informationen. Es wurde vermutlich im 18. Jahrhundert erfunden.

Über den Namen herrschen die verschiedensten Meinungen: So behaupten einige, dass eine einstige Notation der Spielpunkte ähnlich einem Schafskopf ausschlaggebend war, während andere die Auffassung vertreten, der Name komme von den Schaffeln (Fässern), auf denen früher Schafkopf gespielt wurde.

Die offiziellen Regeln hat der Bayerische Schafkopf-Verein e. V. beim 1. Bayerischen Schafkopf-Kongress am 17. Dezember 1989 im Münchner Hofbräuhaus festgelegt (siehe [Wik08]).

Das Schafkopfspiel vereint verschiedene Elemente in sich. Im folgenden möchte ich kurz auf die meiner Ansicht nach wichtigsten Komponenten, die das Schafkopfspiel ausmachen, eingehen ¹.

Glück Der erste Faktor ist Glück. Natürlich ist ein gutes Blatt (also gute Karten) von Vorteil. Denn selbst der beste Spieler kann nichts ausrichten, wenn seine Karten einfach zu schlecht sind. Der Glücksanteil ist

¹Dies ist eine unvollständige Liste. In der Realität können natürlich noch weitere Faktoren eine Rolle spielen.

meiner Ansicht nach der am wenigsten ausschlaggebende. Meistens stellt sich nämlich ganz schnell heraus, wer ein guter Schafkopfer ist, und wer „einfach nur Karten zugibt“. Auf die Dauer fällt Glück also nicht wirklich ins Gewicht.

Strategie Ein sehr interessanter Punkt ist – so denke ich – die Spielweise. Und zwar nicht nur die eigene, sondern auch die der Mitspieler. Während der eine eine defensive Strategie verfolgt, spielt der andere höchst riskante Spiele. Wo der eine „unmöglich“ sagt, fängt der nächste erst zu überlegen an.

Außerdem kann man bei sehr vielen Spielern feststellen, dass sie kleine Angewohnheiten haben, die sich immer wieder im Spiel bemerkbar machen. Oft trifft man – vor allem auf Turnieren – Spieler, mit deren Spielweise man sich erst einmal „anfreunden“ muss. Auf die Frage, ob man einen riskanten Spielstil an den Tag legen oder mit defensiver Taktik spielen sollte, wird in Kapitel 14 eingegangen.

Konzentration Darüberhinaus spielt das Merken von Karten eine sehr große Rolle. So ist es von enormer Wichtigkeit, dass man sich die im Verlauf eines Spiels schon gespielten Karten gut merkt und umgekehrt auch weiß, welche Karten noch da sind. Anhand dieser Informationen sollte man auch entscheiden, welche Karte man als nächstes legt. Dies ist ein Aspekt, der recht oft zum Tragen kommt.

Logik Ein schon unter Konzentration angesprochener, sehr gravierender Punkt ist die Logik. Darunter verstehe ich das ständige gedankliche Analysieren der gespielten Karten. So kann man viele Schlüsse ziehen, die im späteren Spielverlauf wichtig sein können.

Oft kann man aus der gelegten Karte eines anderen Spielers nämlich erstaunliche Informationen über sein Blatt (also seine Karten) ziehen. Man überlegt dabei oft folgendermaßen:

- Welche Karte hat der Spieler gelegt?
- Hätte er eine Karte gehabt, die *besser* für Ihn gewesen wäre, so hätte er sie wohl gelegt.
- Da er diese *bessere* Karte jedoch nicht gelegt hat, hat er sie vermutlich nicht.

Man geht quasi nach dem Prinzip vor „Was hätte der Spieler im besten Fall gespielt?“ und schaut sich an, ob das auch tatsächlich der Fall war. Solchen Überlegungen werden wir im Laufe des Buches des öfteren begegnen.

Kniffe Ein schier unerschöpfliches Thema ist die Frage, was man wann am besten warum hätte spielen können. Gute Spieler beherrschen im Allgemeinen zu recht vielen Spielsituationen Tricks, um diese bestmöglich zu meistern. Einen Einblick in solche Kniffe bekommen Sie in den Kapiteln 10, 11, 12 und 13.

Halten wir also fest, dass Schafkopf weder ein reines Glücksspiel ist, noch ganz und gar taktisch ist: Schafkopf ist – wie schon im Vorwort erwähnt – nur bis zu einem gewissen Grad überschaubar.

Der Punkt, der jedoch am meisten ausschlägt (aber nicht in die Auflistung hineingehört), ist die Gemütlichkeit! Hat man die richtige Runde beisammen, so kann es durchaus vorkommen, dass man sich einfach trifft, um drei, vier Stunden Schafkopf zu spielen. Nicht selten schauen mich „Schafkopfunterfahrene“ an und fragen: „*Drei Stunden?! — Das hält doch kein Mensch so lang aus!*“

Ich sage dann meistens nicht, dass drei Stunden eher eine Untergrenze darstellt. Wenn wir uns treffen, spielen wir meistens deutlich länger.

Schafkopf ist nämlich für viele Spieler (vor allem für diejenigen, die regelmäßig mit ihren Freunden spielen) nicht nur ein einfaches Kartenspiel, sondern gemütliches Zusammensein, bissl ratschen, und eventuell das ein oder andere Bier zu trinken — einfach ein gelungener Abend! Da macht es dann auch nichts, wenn man einmal ein paar Euro verliert — wäre man zum Essen oder ins Konzert gegangen, hätte man vermutlich nicht weniger gezahlt.

Einige nette Anekdoten und Geschichten finden sich in [Mer09].

1.2 Karten

Gespielt wird Schafkopf zu viert mit $4 \cdot 8 = 32$ bayerischen Karten. Die 32 Karten sind in vier Farben unterteilt: Eichel, Gras, Herz, Schelln. Von jeder Karte gibt es folgende Werte: Sieben, Acht, Neun, Zehn, Unter, Ober, König, Ass (Sau).

Anmerkung: Es gibt auch die Variante, mit $4 \cdot 6 = 24$ Karten zu spielen. Ich beziehe mich in diesem Werk (fast) ausschließlich auf die Variante mit 32 Karten, da sie meines Wissens weiter verbreitet ist. Außerdem bietet sie mehr taktischen Spielraum. Keine Sorge, wenn Sie sich speziell für das Spiel mit der eben erwähnten „kurzen Karte“ interessieren. Sobald Sie die Variante mit 32 Karten beherrschen, ist es kein allzu großer Schritt zur anderen Variante.

Darüberhinaus gibt es die Möglichkeit, zu dritt zu spielen. Da auch diese Spielart nicht so verbreitet ist, möchte ich auch darauf nicht allzu lange eingehen. In Anhang A werden diverse Varianten kurz vorgestellt.

1.3 Wertigkeiten

Beim Schafkopf geht es (fast) immer darum, Punkte zu machen. Insgesamt gibt es 120 Punkte. Jeder Karte ist ein bestimmter Wert zugeordnet. Diese Punkteverteilung ist für jede Farbe gleich (siehe Tabelle 1.1).

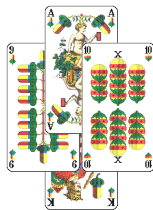
Art	Wertigkeit (Anzahl Punkte)
Ass	11
Zehn	10
König	4
Ober	3
Unter	2
Neun	0
Acht	0
Sieben	0

Tabelle 1.1.: Karten und ihre Wertigkeiten

Regel I.I

Da es vier Farben gibt, gibt es insgesamt $4 \cdot (11 + 10 + 4 + 3 + 2) = \mathbf{120}$ Augen.

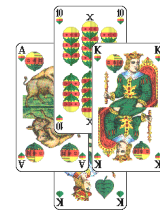
Wie bereits im Vorwort erwähnt, erfolgt ein Spiel immer in 8 Stichen. Ein Stich kommt zustande, indem ein Spieler eine Karte legt, und im Uhrzeigersinn reihum die anderen Spieler je eine Karte in den Stich legen. Da es vier Spieler gibt, besteht also auch jeder Stich aus vier Karten. Einige Beispielstiche und ihre Augenzahl:



25 Augen



11 Augen



29 Augen

Beim Schafkopf gilt – anders als beispielsweise beim Watten – die Rangfolge: Ass, Zehn, König, Neun, Acht, Sieben. Darauf werden wir später in Abschnitt 3.1 noch genauer eingehen.

1.4 Bezeichnungen

Im folgenden seien die wichtigsten Ausdrücke geklärt, die im Schafkopf sehr gebräuchlich sind.

Wichtig: Machen Sie sich keine Gedanken, wenn Sie noch nicht alle verstehen. Behalten Sie nur im Hinterkopf, dass Sie die Bezeichnungen hier nachlesen können.

frei Jemand ist eine Farbe *frei*, wenn er von der Farbe keine Karte hat. Beispiel:



Eichel frei

durchgehen Eine Farbe *geht durch* (oder *läuft*), wenn in einem Stich jeder Spieler eine Karte dieser Farbe zugeben muss (also kein einziger Spieler diese Farbe frei ist).

schmieren Bezeichnet das Legen von Karten, die viel Wert haben (Sau, Zehn), um seinem Mitspieler Punkte zu geben. Karten, die viele Punkte geben (Sau, Zehn, ab und zu König) wird als *Schmier* (oder *Schmiere*) bezeichnet.

abspatzen Wenn man eine schlechte Karte in einen Stich gibt (den man möglicherweise stechen hätte können), so bezeichnet man dies als *abspatzen*.

Darüberhinaus gibt es zu vielen Karten „Schfkopfernamen“. Sauen haben generell irgendeine Spezialbezeichnung:

Eichel-Sau Alte

Gras-Sau Blaue, Grüne, Stadionzeitung, Mannschaftsaufstellung

Schelln-Sau Braune, Gelbe, Geldsau, Hundsgfickte

Herz-Sau Rote, Herzliche

Analog werden oft auch Ober und Unter umbenannt.

Wie gesagt, gibt es 120 Augen, die insgesamt im Spiel sind. Auch für bestimmte Punktekongstellationen gibt es spezielle Namen:

schwarz Wenn eine Partei² keinen einzigen Stich macht, ist sie „schwarz“.

schneider Wenn die Spielerpartei weniger als 31 Augen bzw. die Nichtspielerpartei weniger als 30 Augen hat, dann ist sie „schneider“. Andernfalls „schneiderfrei“.

Anmerkung: Die Begriffe „schneider“ und „schwarz“ sind nicht zwingend zum Verständnis der Schafkopfspiels erforderlich, aber sie erleichtern eine grobe Einteilung, wie ein Spiel abgelaufen ist.

An dieser Stelle sei auch auf ein paar weitere Bezeichnungen verwiesen:

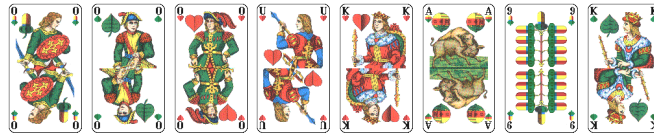
Laufende Dies ist eine Bezeichnung, die Sie vermutlich nur verstehen, wenn Sie mit dem Schafkopf bereits etwas vertraut sind. Denken Sie sich nichts, wenn Sie sie noch nicht verstehen. Merken Sie sich nur, dass der Begriff „Laufende“ für die höchsten Trümpfe steht.

Als Laufende bezeichnet man in einem Spiel jeweils die höchsten Trümpfe. Zum Beispiel:



Drei Laufende

²Üblicherweise werden die vier Spieler in Parteien aufgeteilt (oftmals „Spieler“ und „Nichtspieler“). Wir werden darauf näher eingehen, wenn wir die entsprechenden Spielvarianten vorstellen.



Ohne zwei Laufende

unterstellen Könnte man einen Stich nehmen, überlässt ihn jedoch jemand anderem, so nennt man dieses „drunterbleigen“ auch *unter-* bzw. *drunterstellen*.

Einige weitere Ausdrücke und Sprüche finden Sie in Anhang B

1.5 Regelwerk

Der Schafkopf kommt in so vielen verschiedenen Ausführungen vor wie kaum ein zweites Spiel. Offizielle Regeln gibt es zwar, allerdings hat fast jede Runde, die ich kenne, ihre eigenen Regeln.

Wir gehen – in den meisten Fällen – wie oben genannt, von 32 Karten aus. Allerdings gibt es – wie gesagt – auch eine Variante mit nur 24 Karten, bei der die Siebener und Achter aussortiert werden (der sog. *kurze* Schafkopf).

Fakt ist aber, dass, wenn Sie die hier vorgestellten Regeln kennen, sich vermutlich sehr schnell in neue, andere Spezialregeln einarbeiten können.

Sollten Sie mit Spielern spielen, die Ihnen unbekannt sind, sollten Sie zuvor auf jeden Fall die Regeldetails abklären. Dabei sollten zumindest die folgenden Details geklärt werden³:

- Welche Spiele sind erlaubt?
- Wie sieht es mit Stößen aus?
- Was wird gemacht, wenn niemand spielt?
- Wie teuer wird gespielt?

Da es diesbezüglich so viele verschiedene Möglichkeiten gibt, finden Sie in Anhang A die mir bekannten Regelvariationen.

1.6 Der Einstieg ins Spielgeschehen

Schafkopf ist kein Spiel, das man von heute auf morgen lernt. Es dauert – nach Angaben vieler Neulinge – schon relativ lange, allein die Regeln so zu verstehen, dass man einigermaßen flüssig und vor allem regelkonform spielen kann. „Allein die Regeln scheinen sich von Minute zu Minute zu ändern“, sagte mir vor drei Jahren ein Zuschauer unserer Runde. Bis man dann auch die Taktik richtig intus hat, vergehen oft

³Machen Sie sich keine Gedanken, wenn Sie dies alles noch nicht verstehen. Wir werden alle Punkte im Laufe des Buches erläutern.

Monate, sogar Jahre. Das liegt daran, dass Schafkopf ein so umfangreiches Spiel ist und man nicht einfach so eine allgemeingültige Strategie definieren kann.

Bei mir war es so, dass ich immer wieder „Schlüsselspiele“ mitgespielt habe, bei denen ich dann wichtige Kniffe und Tricks gelernt und mir eingeprägt habe, die ich dann in anderen Spielen wieder anwenden konnte.

Um Schafkopfen erfolgreich zu lernen, bietet es sich an, in anderen (möglichst guten) Runden einfach mal zuzusehen, wie die Spieler dort spielen. Natürlich wäre es nicht schlecht, wenn man bis dahin schon die elementarsten Regeln kennt und weiß, wie ein Spiel grundsätzlich abläuft. Sobald man das jedoch kann, lohnt es sich auf jeden Fall, einem geübten Spieler über die Schulter zu schauen (Gelegenheit dazu könnten Sie vielleicht auf einem der zahlreichen Schafkopf-Turniere finden).

Aber Achtung! Eine Regel gilt an (nahezu) jedem Tisch (ich habe noch keine Runde erlebt, in der diese Regel nicht gegolten hat):

Regel I.II

Der fünfte Spieler gehört unter den Tisch!

Das heißt, Zuschauer dürfen *auf keinen Fall* während des Spielgeschehens Fragen stellen oder gar Tipps geben. Wenn man den Akteuren dennoch dreinredet, darf man sich nicht wundern, wenn man gebeten wird, den Tisch zu verlassen. In aller Regel ist es auch so, dass die Spieler selbst kein Wort über das aktuelle Spiel verlieren (zumindest nichts, was irgendwelche taktischen Vor- oder Nachteile mit sich bringen könnte). Daher folgende Faustregel: Sprechen Sie (vor allem, wenn Sie mit Spielern zusammenspielen, die Sie nicht so gut kennen) nicht über das laufende Spiel – weder als Zuschauer, noch als Mitspieler.

Während der Mischpausen ist meistens sowieso noch genug Zeit, das Spiel von gerade eben auseinander zu nehmen und bis ins kleinste Detail zu analysieren. Wenn Sie des öfteren mit anderen Spielern spielen (beispielsweise auf Turnieren), werden Sie merken, dass sehr viele Spieler während dieser „Frei-Zeit“ sich noch über Fehler (ihre eigenen oder die ihrer Partner) aufregen, angeregt alternative Spielausgänge diskutieren oder sich brüsten, diesen und jenen genialen Spielzug angewandt zu haben. Frei nach dem Motto: Das Ausdiskutieren ist – nach dem Kartenspielen an sich – das Wichtigste.

Auch wenn es lange dauert, bis man „gut schafkopfen“ kann, sollte Sie das nicht davon abbringen, es lernen zu wollen. Wie gesagt – vielleicht einfach ab und an irgendwo zusehen, dabei lernt man wohl am meisten.

Richtig oder falsch? Viele Neulinge haben am Anfang oft Fragen wie: „Ist es besser, einen hohen Trumpf zu legen oder eher gar nix?“

Leider kann man in dem Moment – selbst mit ausreichender Erfahrung und besonders dann, wenn das Spiel bereits läuft und man als Beobachter nur einen Teil des Spiels angesehen hat – oft nicht eindeutig darauf antworten. Denn ob eine gespielte Karte nun gut oder schlecht war, hängt oft einfach von zu vielen anderen Faktoren ab: So kann es beispielsweise ausschlaggebend sein, welche Karten man sonst noch auf der Hand hat (bzw. hatte), oder ob das Spiel gerade erst begonnen hat, oder wir uns schon im 5. Stich

befinden. Es kann einen Unterschied machen, ob bereits ungefähr klar ist, wie das Spiel ausgehen wird, oder ob es eine sehr knappe Angelegenheit wird.

Im Nachhinein kann man zwar einige male sagen, welche Karte jetzt gut oder schlecht war, aber selbst darüber kann man teils streiten. So kommt man oft in Diskussionen folgender Art: „Im dritten Stich hätt’st an Zehner schmieren müssen!“ — „Ja, da wär der besser gwesn, aber später hätt er dann was anderes gelegt“ — „Ja schon, aber dafür hätt’ sie ja noch was ghabt“...

Das heißt, selbst wenn das Spiel bereits gelaufen ist, und man (zumindest im Prinzip) *alle* Karten des Spiels kennt, kann man sich oft nicht sicher sein, wie was gelaufen wäre, wenn dies oder jenes anders gespielt worden wäre.

Üben – Üben – Üben! Sollten der Schafkopf für Sie komplettes Neuland sein, so empfehle ich Ihnen entweder im Zusammenspiel mit Profis oder aber am PC zu üben. Vielen Anfängern bereitet alleine das Herausfinden von Karten, die man zugeben darf, genügend Kopfzerbrechen.

Computerprogramme nehmen einem diese Entscheidung dahingehend ab, dass nur Karten gespielt werden können, die regelkonform sind. Als besonders gelungen empfinde ich beispielsweise NetSchafkopf, über welches man sich beispielsweise auf <http://www.cutesoft.com> informieren kann. Eine kostenlose Variante, die jedoch kompliziert einzurichten ist, findet sich unter <http://schafkopf.berlios.de>. Weitere Informationen zu Übungsmöglichkeiten finden Sie in Abschnitt 9.7.

1.7 Der Besuch von Turnieren

Viele Einsteiger wollen möglichst schnell auf Turniere gehen, dort spielen – und eventuell sogar gewinnen. Man sollte sich seine Ziele nicht zu hoch stecken. Nach meiner Erfahrung sind die meisten Spieler auf Schafkopfturnieren gut. Einige wenige sind sogar sehr gut und spielen andere regelrecht unter den Tisch. Ab und zu kommt es auch vor, dass blutige Anfänger mit am Tisch sitzen. Sie sehen eine qualitative Verteilung in Abbildung 1.1 (nach rechts ist die spielerische Fähigkeit aufgetragen, nach oben der Anteil der Spieler mit jeweiligem Können).

Diese eben erwähnten blutigen Anfänger machen sich oft dadurch Feinde, dass sie noch nicht einmal richtig spielen können (also für jede Karte ungefähr zwei Minuten überlegen) oder gar Anstandsregeln verletzen (wie z.B., dass nicht über das laufende Spiel diskutiert wird oder gar Karten hergezeigt werden). Daher empfehle ich jedem Neuling, das Spiel zunächst so zu lernen, dass man flüssig spielen kann und auch schon taktische Elementarkenntnisse hat.

Fast immer sitzt man – zumindest als Einsteiger – mit jemandem am Tisch, der vieles besser weiß. Solche „Spezialisten“ (die man bei entsprechenden Gelegenheiten ungelogen sehr oft trifft) neigen ab und an dazu, einen Fehler recht schroff zu kritisieren. Ich war und bin der Ansicht, dass man – sollte man sich einem solchen Experten gegenüber sehen – sich nicht entmutigen lassen sollte. Ab und zu ist die Kritik, die von ebendiesen Spielern vorgebracht wird, zumindest nicht ganz falsch⁴.

⁴Außerdem sollte man sich als Mitspieler eines „Spezialisten“ vergegenwärtigen, dass lautstarkes Granteln, Schimpfen und Fluchen zur bayerischen Kultur gehören wie die Weißwurst zur Brezn. Verhaltensweisen von Schafkopfexperten, die man anderswo vielleicht als Entgleisung erachten würde, sollten kritisierte Mitspieler daher als bayerische Brauchtumpflege betrachten.

Allerdings denke ich (insbesondere nach Zuschriften von Lesern), dass man sich auch nicht alles gefallen lassen muss und den Nörgler durchaus maßregeln darf, wenn er sich allzu ausgiebig in Beschwerden oder gar Beschimpfungen ergeht. In meiner bisherigen Schafkopflaufbahn habe ich drei mal erlebt, dass einer meiner Mitspieler so grob angegangen wurden, dass derjenige das Turnier verließ oder gar dem Schafkopf den Rücken kehrte. Ich hoffe (und erlebe es glücklicherweise immer öfter), dass sich in solchen Fällen auch die anderen Mitspieler solidarisch zeigen und sich auf die Seite des Angegriffenen stellen.

Andersrum sollten natürlich auch erfahrene Spieler nachdenken, wie sie eine Kritik gegenüber einem unerfahreneren Spieler formulieren. Ich schätze, es ist verzeihlich, wenn ein Spieler aus Zerstreutheit einmal nicht die richtige Karte zugibt oder versehentlich eine Regelwidrigkeit begeht. Für solche Fälle ist es zwar oftmals vorgesehen, dass der Spieler, der die Regelwidrigkeit begangen hat, das Spiel automatisch verloren hat. Allerdings finde ich die folgenden Varianten, das Problem zu lösen, besser:

- Falls der Fehler noch “rückgängig” gemacht werden kann (beispielsweise, wenn noch keine weitere Karte in den Stich gelegt wurde, sodass der Spieler seine Karte zurückziehen kann⁵), kann man dem Spieler erlauben, seinen Fehler zu korrigieren.
- Sollte der Fehler zu weit zurück liegen, könnte man sich auf ein “vernünftiges” Spielergebnis einigen, oder das eine Spiel einfach unter den Tisch fallen lassen.

Klar: Es gibt für solche Situationen kein Patentrezept, nach dem man verfahren könnte, aber es bringt vermutlich niemanden um, so viel Sportsgeist aufzubringen und das ein oder andere todsichere Rufspiel verloren zu geben, wenn dadurch eine gemütlichere Atmosphäre entsteht. Vielleicht sollte man sich einfach vor Augen halten, dass man selbst (vermutlich) einmal ein Neuling war, der dem ein oder anderen Spieler ein Spiel durch einen Fehler “vermasselt” hat.

Schließlich handelt es sich immer noch ein Spiel, das allen Beteiligten Spaß machen soll und bei dem sich keiner – ob Anfänger oder Profi – unbehaglich fühlen soll.

1.8 Weiterführende Bücher

Natürlich ist dieses Werk nicht das einzige Buch zum Thema Schafkopf. Ein Buch, das recht viele Anekdoten und Informationen rund ums Schafkopfen bereithält, ist das von Adam Merschbacher (siehe [Mer09]). Bei diesem Werk handelt es sich jedoch nicht um ein Buch, das sich ausgiebig mit der Taktik beim Schafkopf beschäftigt. Werden zwar durchaus wichtige Aspekte angesprochen, so gibt es beispielsweise bei den Wahrscheinlichkeiten die ein oder andere Ungereimtheit. Aber als Buch zum Hintergrundwissen ist es meiner Ansicht nach recht gelungen.

Für den Anfänger bietet sich – insbesondere, um sich einen Überblick zu verschaffen – ein kostenloses Büchlein an, das unter dem Titel „Meine kleine Schafkopffibel“ kostenlos im Internet erhältlich ist (siehe [Reg15]).

Wer mit dem Schafkopf schon relativ gut vertraut ist, der findet in [Mar09] einige Überlegungen, die schon recht weit über das hinausgehen, was man als „Grundlagen“ bezeichnen würde. Dieses Buch als

⁵Laut offiziellem Regelwerk gilt natürlich: “Was liegt, das pickt.” Gerade hier kann aber oft Streit vermieden werden, wenn man die Regel (evtl. zu den eigenen Ungunsten) biegt.

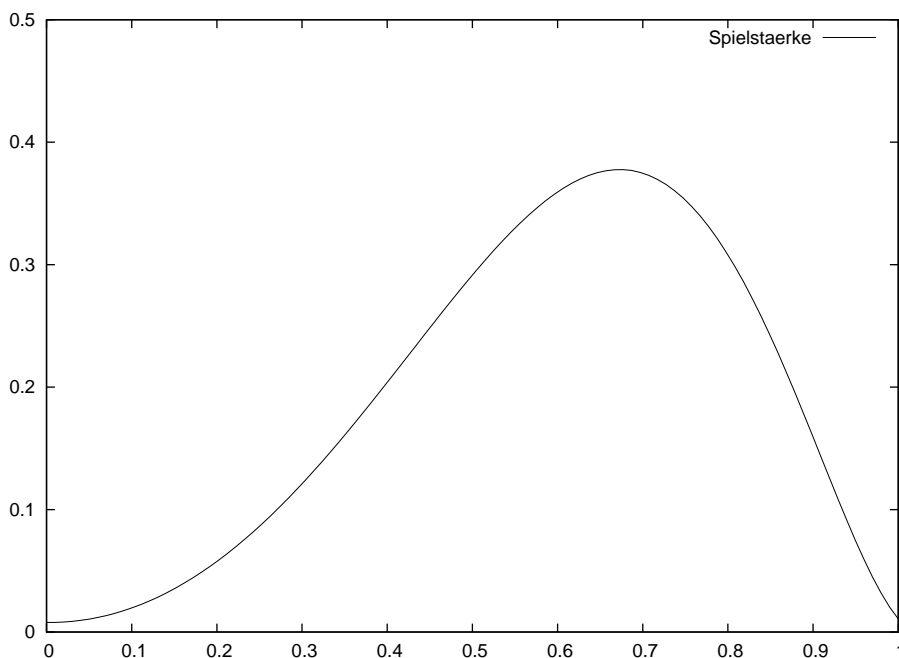


Abbildung 1.1.: Verteilung auf Turnieren

absoluter Schafkopfneuling zu lesen, wäre vermutlich eine Qual. Derjenige, der sich mit der Materie jedoch schon einmal auseinandergesetzt hat und sein Wissen noch in einigen Punkten verfeinern möchte (und dazu auch Energie investiert), ist hier gut beraten.

Ebenfalls nicht uninteressant sollen zwei mittlerweile vergriffene Bücher von Wolfgang Peschel sein. Bei einem davon handelt es sich um [Pes92], das ich leider nicht besitze. Das Werk [Pes93] hingegen konnte ich bei einem Onlinehändler erwerben. Dass es in einigen Kreisen nicht den allerbesten Ruf genießt, kann ich offen gestanden nicht ganz nachvollziehen. Es lauern zwar die ein oder andere Ungenauigkeit im Text, doch im Großen und Ganzen halte ich es für ein sehr gelungenes Werk, dem ich lediglich die eben erwähnten Ungenauigkeiten, die etwas trübe Illustrationen der Blätter und die eventuell suboptimale Sortierung der Spiele ankreiden würde. Denn inhaltlich fand ich die vorgestellten Szenarien ebenso interessant wie nachvollziehbar.

Ein relativ neues, gutes Buch, das sich mit dem Schafkopf von seiner theoretischen Seite befasst (d.h. Wahrscheinlichkeiten unter die Lupe nimmt), ist ein Werk von Stefan Dillig [Dil13]. Es geht deutlich über die Analysen in Kapitel 15 hinaus und ist – meines Wissens durchaus zurecht – zu *dem* Buch über Schafkopftheorie avanciert.

Stefan Dillig hat 2017 mit seinem Buch “Schafkopf: Mit Taktik zum Erfolg” [Dil17] ein weiteres Werk verfasst, von dem ich bisher zwar nur eine Leseprobe erhalten habe, das jedoch einen sehr durchdachten Eindruck macht. Die Bebilderung hebt sich positiv vom Gros der Bücher auf dem Markt ab, und die Erklärungen sind ebenso knackig wie verständlich. Vermutlich sollte man mit dem grundlegenden Regelwerk vertraut sein, um die darin enthalten Übungen zu meistern, die oftmals Fortführungen von Teil III

darstellen.

1.9 Übungen

Die folgenden Übungen sollten Sie unbedingt beherrschen, da sie später durchgehend verwendet werden.

Übung 1.1 (Lösung auf Seite 447)

Prägen Sie sich ein, welche Karte welchen Wert hat.

Übung 1.2 (Lösung auf Seite 447)

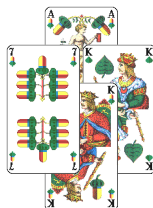
Prägen Sie sich die Bezeichnungen der Asse ein.

Übung 1.3 (Lösung auf Seite 448)

Wie viele Augen sind in den folgenden Stichen?



Stich 1



Stich 2



Stich 3

Wie könnten Stiche aussehen, in denen 6, 10, bzw. 13 Augen drin sind?

2

Spielablauf

In diesem Kapitel möchte ich einen kurzen Abriss über den Ablauf eines Spiels geben. Machen Sie sich keine Sorgen, wenn Sie nicht alles auf Anhieb verstehen. Es geht nur darum, dass Sie ein grobes Verständnis für den Ablauf eines Schafkopfspiels bekommen. Später werden noch genügend Spiele beispielhaft Stich für Stich durchgegangen, anhand derer Sie jeden Stich einzeln nachverfolgen können.

2.1	Spielvorbereitungen	15	2.4	Das Spiel an sich	17
2.2	Einige Bezeichnungen	16	2.5	Die Auswertung	18
2.3	Spielabfrage	16	2.6	Übungen	18

2.1 Spielvorbereitungen

Zunächst werden die Karten vom *Geber* gemischt. Geber ist immer derjenige Spieler, der im Spiel davor links vom Geber gesessen ist (die Geberposition wandert also pro Spiel um eins im Uhrzeigersinn). Hat der Geber gemischt, lässt er seinen Vordermann (den Spieler, der rechts von ihm sitzt), abheben¹.

Nach dem Abheben teilt der Geber folgendermaßen aus: er gibt jedem Spieler zwei mal vier verdeckte Karten. Er beginnt bei seinem linken Nebenmann, gibt dann seinem Gegenüber vier, dann seinem rechten Nebenmann, dann sich selbst. Die restlichen 16 Karten werden genauso ausgeteilt². Nun hat jeder Spieler acht Karten und das Spiel kann beginnen. Der Austeilvorgang ist in Abbildung 2.1 genau dargestellt, wobei in der Abbildung der Spieler „Unten“ austeilt³.

Die Karten werden von jedem Spieler so gehalten, dass kein anderer Spieler Einblick hat. Außerdem wird auch nicht darüber gesprochen, welche Karten man hat.

¹Abheben: Der Abheber teilt den Kartenstapel in 2 Teile, indem er einfach beliebig viele Karten vom Stapel hebt. Diese abgehobenen Karten werden anschließend *unter* dem Reststapel platziert.

²Auf einigen Turnieren ist es Pflicht, nicht zwei mal vier, sondern vier mal zwei (oder andere Kombinationen) Karten auszuteilen.

³Wie bereits im Vorwort angesprochen, haben die Spieler in diesem Buch nur die Namen „Links“, „Rechts“, „Oben“ und „Unten“, wobei Ihre Position derjenigen von Unten entspricht.

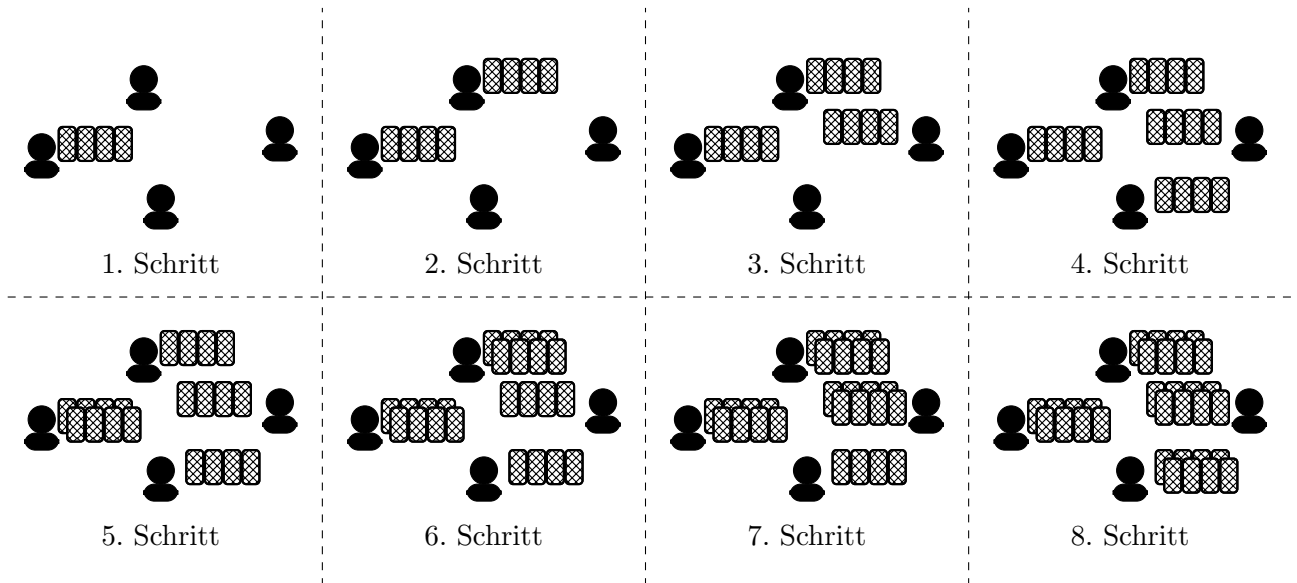


Abbildung 2.1.: Der Austeilvorgang erfolgt in acht Schritten. Im gezeigten Fall teilt der unten sitzende Spieler aus.

2.2 Einige Bezeichnungen

Der Spieler, der links vom Geber sitzt (der also jeweils als erster die Karten bekommt), wird als *Erster* bezeichnet. Er sitzt an *erster Position* bzw. *erster Stelle*. Er wird später den ersten Stich eröffnen. Der Spieler, der dem Geber gegenüber sitzt, ist dementsprechend Zweiter und sitzt an zweiter Position. Der Spieler rechts neben dem Geber ist Dritter. Der Geber selbst sitzt an vierter oder *letzter* Stelle.

Sie sehen also, dass die Positionen einfach im Uhrzeigersinn beginnend mit 1 gezählt werden.

2.3 Spielabfrage

Nun wird der linke Nebenmann des Gebers, also der Spieler an *1. Stelle* bzw. *1. Position*, gefragt, ob er „ein Spiel“ hat⁴. Hat er eines, so kann er das mit den Worten „ich spiele“ oder „ich würde“ ankündigen. Will er nicht spielen, so sagt er einfach „weiter“. Danach ist der zweite Spieler (der Gegenüber des Gebers) an der Reihe und muss entscheiden, ob er spielt oder nicht. Nach ihm kommt der dritte Spieler (der rechte Nebenmann des Gebers) dran. Zuletzt ist der Geber selbst („letzter“) gefragt, ob er spielen will.

Will von Haus aus nur ein Spieler spielen, so bekommt er das Spiel. Wollen mehrere Spieler spielen, so wird über zuvor festgelegte Verfahren entschieden, wer das Spiel bekommt (siehe dazu A.6). Will keiner spielen, so gibt es auch hier verschiedene Möglichkeiten, die man vor Beginn der Partie festgelegt hat (siehe A.5).

⁴Was genau ein Spiel ist, sehen wir später.

Was ist nun genau ein „Spiel“? Derjenige Spieler, der das Recht zu spielen bekommen hat, kann sich nun entschließen, was er spielt. Dabei kann er in einem gewissen Rahmen festlegen, welche Karten Trümpfe sind und welche nicht (logischerweise wird man das Spiel so wählen, dass man selbst gut mit Trümpfen ausgestattet ist). Außerdem wird mit einem Spiel gleich eine Parteienaufteilung festgelegt. Es werden dann zwei Parteien gebildet: *Spieler* und *Nichtspieler*. Derjenige, der das Spiel angesagt hat, ist immer Spieler. Je nachdem, ob er sich entschließt, ein Rufspiel (d.h. mit jemandem anders zusammen) oder alleine (gegen seine drei Mitspieler) zu spielen hat er zwei Gegenspieler und einen Partner, der ihm hilft, oder drei Gegner (dazu später mehr). Außerdem „verpflichtet“ sich der Spieler, ein gewisses Ziel zu erfüllen (im Allgemeinen dazu, 61 Augen zu machen). Um das Spiel zu gewinnen, muss er dieses Ziel erfüllen. Schafft er das nicht, so haben seine Gegenspieler gewonnen.

2.4 Das Spiel an sich

Ist dies alles geklärt, kann es richtig losgehen. Der Spieler links vom Geber („der Erste“) eröffnet den ersten Stich. Jetzt müssen nacheinander der zweite, der dritte und der vierte Spieler (der Geber) eine Karte zum Stich geben. Ab dann gilt folgendes: den nächsten Stich eröffnet *immer* derjenige, der den letzten Stich gestochen hat. Hat beispielsweise Spieler Oben den dritten Stich gestochen, so darf er den vierten Stich eröffnen. Nach diesem Muster wird solange gespielt, bis jeder seine letzte Karte in den achten Stich gelegt hat. Die einzelnen Stiche werden so gespielt, dass die Spieler immer im Uhrzeigersinn eine Karte zugeben.

Die Stiche werden, sobald sie abgeschlossen sind, von dem Spieler genommen, der gestochen hat und umgedreht. Man darf also die Karten nicht so vor sich hinlegen, dass man sieht, welche Karten bereits gespielt sind. Es ist jedoch erlaubt, den letzten Stich noch einmal umdrehen zu lassen, um zu sehen, was drin war.

Auf eine wichtige, allgemein gültige Regel möchte ich an dieser Stelle bereits eingehen: Farb- bzw. Trumpfzwang. Beim Schafkopf gilt generell, dass der Spieler, der einen Stich eröffnet, mit seiner Karte bestimmt, was die anderen Spieler zugeben müssen. Das heißt, wenn der Stich mit einem Eichel eröffnet wird, so müssen alle anderen Spieler auch ein Eichel zugeben. Wenn jemand kein Eichel hat, kann er eine beliebige Karte aus seinem Blatt legen. Analog gilt: Wenn der Stich mit Trumpf eröffnet wird, so muss jeder Spieler, der einen Trumpf hat, eine Trumpfkarte zugeben. Wir werden dies in Abschnitt 3.1 noch genauer ansehen.

Regel II.I

Farb- bzw. Trumpfzwang: Die erste Karte eines Stichs bestimmt, was gespielt ist.

Die allerwichtigste Regel beim Schafkopf ist jedoch die folgende: Während des Laufenden Spiels darf kein Wort über das Spiel verloren werden. Das heißt, man darf keine Informationen über die eigenen Karten geben, sich nicht gegenseitig absprechen oder gar Karten herzeigen. Genau so ist es natürlich streng verboten, in die Karten des Gegners hineinzuschauen. Alle Informationen, die man über das Spiel hat, darf man nur aus den Karten, die bereits gespielt wurden, herleiten.

Außerdem ist es ein ungeschriebenes Gesetz, dass eine Karte, die einmal von einem Spieler in einen Stich gelegt wurde, nicht mehr (unter keinsten Umständen) zurückgenommen werden darf. Bei Anfängern werden hier wohl einige Leute Ausnahmen machen. Sollten Sie jedoch mit Spielern spielen, die Sie nicht kennen, gehen Sie nicht davon aus, dass Sie so etwas dürfen. Viele gehen sogar soweit, dass – wenn ein Spieler eine Karte zurücknehmen *müsste*, weil er sie eigentlich gar nicht hätte spielen dürfen – das Spiel als verloren gilt und gegebenenfalls sogar bezahlt werden muss.

2.5 Die Auswertung

Nun werden die Stiche betrachtet, die die Parteien jeweils gemacht haben. Ist es der Spielerpartei gelungen, das Ziel zu erreichen, so haben sie gewonnen. Haben sie ihr Ziel verfehlt, so gewinnen die Nichtspieler.

Nachdem der Gewinner ermittelt wurde, wird ausbezahlt. Dieses „Auszahlen“ kann auf verschiedene Arten geschehen. Während in den meisten Runden um Geld gespielt wird, ist es – zumindest am Anfang – oft ratsam, zunächst um Punkte zu spielen, und diese „nur“ aufzuschreiben.

Die tatsächlichen Preise (egal ob Echtgeld oder Punkte) sind von Runde zu Runde unterschiedlich. Sie finden in Anhang D ein paar Informationen über das Spiel um Geld (die allerdings genauso verwendet werden können, wenn es um Punkte geht).

2.6 Übungen

Übung 2.1 (Lösung auf Seite 448)

Erläutern Sie kurz, was Sie bisher über ein „Spiel“ wissen. Was wird mit einem „Spiel“ festgelegt?

TEIL II

Spielarten

3

Rufspiel

Das Rufspiel ist das Spiel, das am häufigsten zustande kommt. Auch wenn es nicht unbedingt das einfachste ist, möchte ich dennoch mit ihm beginnen, da man an dieser Spielvariante sehr viel lernen kann.

In diesem Kapitel werden neben dem eigentlichen Rufspiel auch noch einige Grundregeln erläutert, die allgemeine Gültigkeit haben.

3.1	Trümpfe und Nichttrümpfe	21	3.13	Ein mittelmäßiges Spiel	72
3.2	Die Parteien und das Ziel	28	3.14	Ein Beispielspiel als Mitspieler	75
3.3	Ein erstes Beispielspiel	36	3.15	Ein kurioses Rufspiel	77
3.4	Wann sollte man spielen?	39	3.16	Fortsetzung des Spiels als Nichtspieler	81
3.5	Spielansage und -eröffnung als Spieler	41	3.17	Ein einfaches Rufspiel als Gegenspieler	81
3.6	Der erste Stich – als Spieler	51	3.18	Ein interessantes Gegenspiellerrufspiel	84
3.7	Ein sehr gutes Beispielspiel	54	3.19	Stoß	88
3.8	Spieleröffnung als Mitspieler	56	3.20	Ein Rufspiel mit Stoß	91
3.9	Spieleröffnung als Gegenspieler	58	3.21	Hochzeit	95
3.10	Reaktion auf Spieleröffnung	60	3.22	Renonce	95
3.11	Fortsetzung des Spiels als Spieler	67	3.23	Ein Beispielrenonce	97
3.12	Ein Beispiel aus dem richtigen Leben	69	3.24	Übungen	99

3.1 Trümpfe und Nichttrümpfe

Wie Sie im Laufe dieses Buches feststellen werden, können sich die Trümpfe und Nichttrümpfe von Spiel zu Spiel unterscheiden. Es ist daher immer wichtig zu wissen, was gerade Trumpf ist.

Trumpf Beim Rufspiel sind folgende Karten Trumpf: zuallererst kommen die Ober, dann die Unter, dann alle Herz. Wir haben also folgende *Trümpfe*:

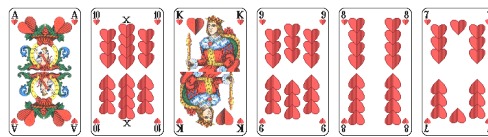
3. Rufspiel



Ober



Unter

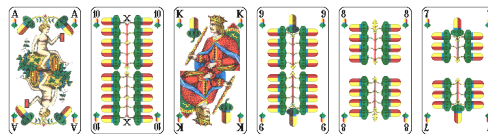


Herz

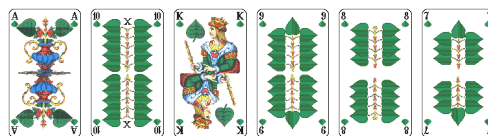
Die Trümpfe sind sortiert von ganz hoch (Eichel-Ober) bis ganz tief (Herz-Sieben). Die Ober und Unter haben - wie man sieht - immer folgende Rangfolge: Eichel, Gras, Herz, Schellen. Insgesamt gibt es 14 Trümpfe: 4 Ober, 4 Unter, 6 Herz.

Man beachte, dass der Zehner *über* dem König steht. Dies ist ein Punkt, der bei Anfängern oft für Verwunderung sorgt, an dem man sich jedoch recht schnell gewöhnt.

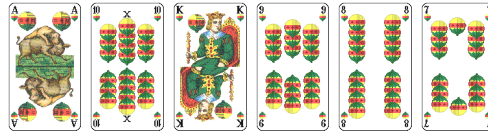
Farben Darüberhinaus gibt es drei Farben (*Nichttrümpfe*), die untereinander gleichberechtigt sind.



Eichel



Gras



Schelln

Es gilt – beim Schafkopf generell – Farb- bzw. Trumpfzwang, d.h. man muss immer eine Karte aus demjenigen Bereich (Trumpf, Eichel, Gras, Schelln) zugeben, in dem sich auch die *erste* Karte des aktuellen Stichs befindet.

Regel III.I

Die *erste* Karte des aktuellen Stichs bestimmt, welche Karten man zugeben dürfte.

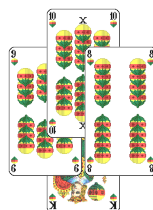
Die Farben sind untereinander gleichberechtigt, werden aber von Trumpf gestochen, d.h. ein Gras kann nur von einem höheren Gras oder einem Trumpf gestochen werden, nicht jedoch von einem Eichel oder einer Schelln-Karte.

Ebenso kann beispielsweise die Schelln-Acht von den Karten Schelln-Neun, -König, -Zehn, -Ass, oder einem Trumpf gestochen werden. Eine Gras- oder Eichel-Karte kann jedoch der Schelln-Acht „nichts anhaben“.

Regel III.II

Achtung: Ober und Unter gehören nicht zu der Farbe, „die auf ihnen draufsteht“, sondern sind *Trumpf*.

Auch bei den Farben gilt, dass beim Schafkopf die Zehn den König sticht:



Schelln Zehn sticht

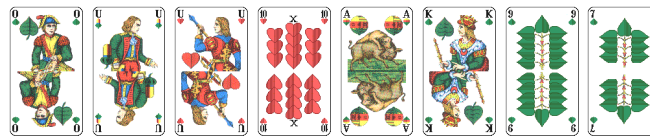
3. Rufspiel

In obigem Stich hätte also die Schelln Zehn recht.

Regel III.III

Beim Schafkopf wird der König von der Zehn gestochen. Das heißt, die Zehn ist über dem König.

Betrachten wir beispielsweise folgendes Blatt:



Beispielhand

Bestandsaufnahme: Man hat 4 Trumpf, ein Schelln und drei Gras auf der Hand. Eichel ist man frei (man hat kein Eichel). Diese Bestandsaufnahme ist in Tabelle 3.1 zusammengefasst.




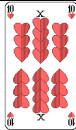




Trumpf				
Gras				
Schelln				

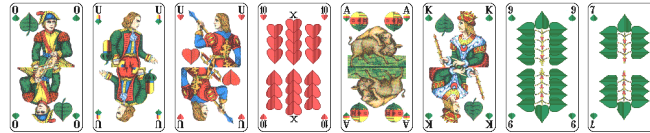
Tabelle 3.1.: Welche Karten aus welchem Bereich?

3.1.1 Trumpf- und Farbzwang

Beim Schafkopf gilt Trumpf- bzw. Farbzwang. Das bedeutet, dass man – falls die erste Karte des aktuellen Stichs Trumpf ist – auch Trumpf zugeben muss, wenn man selbst Trumpf hat. Sollte die erste Karte des aktuellen Stichs eine Farbkarte sein, so muss man eine Karte der jeweiligen Farbe zugeben, sofern man eine besitzt.

Um nun den Farb- bzw. Trumpfzwang etwas zu veranschaulichen, betrachten wir, was man bei zuvor gezeigtem Blatt zugeben dürfte, wenn eine bestimmte Karte ausgespielt würde. Zur Erinnerung: Unser

Beispielblatt sieht wie folgt aus:



Unser Beispielblatt

Wie gesagt, ist immer entscheidend, welche Karte im jeweiligen Stich *als erste* ausgespielt wird. Sie sehen in Tabelle 3.2 einige Beispielspiele und die Möglichkeiten, die man beim Zugeben hat.

Angespielt	Möglichkeiten	Bemerkung
		Wird Schelln angespielt, so ist man gezwungen, die Schelln-Sau zu legen. Man hat keine andere Wahl.
	 	Wird Gras angespielt, muss man Gras zugeben. Man darf sich eine der drei Gras-Karten aussuchen.
	 	Hier wäre Trumpf (Eichel-Ober) gespielt. Also muss man Trumpf zugeben.
	 	Auch hier wäre Trumpf (Gras-Unter) gespielt. Also muss man auch hier wieder Trumpf zugeben.
	 	Man selbst ist Eichel frei (hat also kein Eichel) und kann daher legen, was man will.

Tabelle 3.2.: Welche Karten dürfte man wann zugeben?

3. Rufspiel

Da man immer Farbe bzw. Trumpf zugeben muss kann man folgendes aus einem Stich schließen: Hat ein Spieler in einem Stich nicht zugegeben, so ist er das jeweilig gespielte *frei*. Er kann im Verlauf des Spiels also keine Karte aus dem jeweiligen Bereich mehr haben. Diese Erkenntnis ist in vielen Spielen ausschlaggebend.

Regel III.IV

Hat jemand Farbe (bzw. Trumpf) „nicht zugegeben“, so ist er die entsprechende Farbe (bzw. Trumpf) frei.

Anmerkung: Farb- bzw. Trumpfzwang ist eine Regel, die *generell* im Schafkopf gilt. Das bedeutet, dass *immer* die erste Karte eines Stichs bestimmt, welche Art von Karten (Trumpf oder Nichttrumpf) die Mitspieler zugeben dürfen und welche nicht. Lediglich die Einteilung in Trumpf und Nichttrumpf kann sich von Spiel zu Spiel unterscheiden.

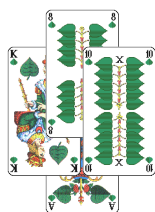
3.1.2 Welche Karte sticht was?

Wir haben zuvor bereits kurz angesprochen, welche Karten andere Karten stechen können und werden nun etwas genauer darauf eingehen.

Eine Karte einer Farbe kann entweder von einer höheren Karte derselben Farbe, oder von einem Trumpf gestochen werden. Betrachten wir einige Beispiele, um die Rangfolge der Karten etwas besser zu verstehen.

Wie bereits erwähnt, ist immer die *erste Karte des Stichs* ausschlaggebend dafür, welche Karten stechen können: Wird als erste Karte ein Eichel gespielt, so können nur höhere Eichel-Karten oder aber Trumpf stechen. Wird als erste Karte jedoch Schelln gelegt, so können nur höhere Schelln oder Trumpf zum Stich genutzt werden. Wird als erste Karte Trumpf gespielt, so können die Farben (Eichel, Gras, Schelln) gar nichts ausrichten, und nur ein höherer Trumpf kann stechen.

In den im Folgenden abgebildeten Stichen ist die unten liegende Karte ist immer die zuerst gespielte. Die restlichen Karten wurden im Uhrzeigersinn zugegeben (also Unten – Links – Oben – Rechts).



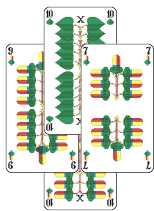
Gras-Sau sticht

In diesem Stich sticht die Gras-Sau, da alle anderen Karten von der gleichen Farbe, jedoch niedriger sind.



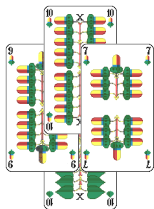
Gras-Unter sticht

In diesem Stich sticht der Gras Unter, da alle anderen Karten Gras und somit niedriger als der *Trumpf* Gras Unter sind. Nochmal: Man beachte, dass der Gras-Unter ein *Trumpf* und keine Karte der Farbe Gras ist und somit alle Farbkarten sticht.



Eichel-Zehn sticht

Dieser Stich wurde mit der Eichel-Zehn eröffnet. Er kann nur von der Eichel-Sau oder einem Trumpf gestochen werden. Da der Stich mit Eichel eröffnet wurde, kann ein Gras also nichts ausrichten.



Gras-Zehn sticht

Hier sticht die Gras-Zehn, da sie den Stich eröffnet hat und außer ihr nur Eichel liegen, die aber kein Gras stechen.



Schelln-Ober sticht

Die höchstwertige Karte ist hier der Schelln-Ober, da sonst nur niedrigere Trümpfe und ein Schelln-König im Stich liegen. Bei diesem Stich ist es sogar egal, wer ihn eröffnet hat, da Trumpf - egal mit welcher Farbe eröffnet wurde - stichtechnisch immer „Vorrang“ hat.

Die bisher gelegten Grundlagen sind unerlässlich, um den ganzen Rest dieses Buches verstehen zu können. Sie sollten ohne lange nachzudenken wissen, welche Karten zu den Trümpfen zählen (Ober, Unter, Herz), wie viele Farben es gibt (drei — nämlich Eichel, Gras, Schelln), und welche Karten höher und welche

niedriger in der Rangfolge stehen. Außerdem sollten Sie wissen, was die Begriffe Farb- und Trumpfzwang bedeuten.

3.2 Die Parteien und das Ziel

Beim Rufspiel spielen je zwei Spieler zusammen. Ziel ist es, als Spieler 61, als Nichtspieler 60 Augen zu machen.

3.2.1 Die Parteien

Um das folgende zu verstehen, werden wir häufig folgende Begrifflichkeiten verwenden, die Sie sich gut merken sollten. Hier zunächst ein kurzer Überblick:

Spieler Als *Spieler* wird derjenige bezeichnet, der das Rufspiel tatsächlich ankündigt.

Mitspieler Der *Mitspieler* ist derjenige, der zusammen mit dem Spieler die *Spielerpartei* bildet.

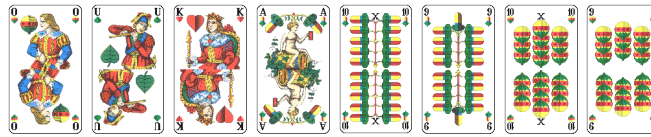
Gegenspieler Die *Gegenspieler* bilden die Gegenpartei zur Spielerpartei.

Wir werden uns nun genauer ansehen, was es damit auf sich hat.

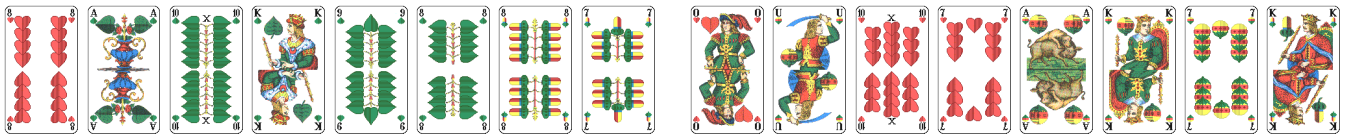
Das Rufspiel wird von einem Spieler angesagt, der sich einen anderen Spieler zum Mitspieler macht. Auch der Mitspieler gehört somit zur Spielerpartei.

Den Mitspieler wählt sich der Spieler anhand einer Sau, die er nicht selbst hat, von der er jedoch eine Farbkarte besitzt: Entweder die Eichel-, Gras- oder Schelln-Sau. Es ist *nicht* erlaubt, die Herz-Sau zu wählen, da man nicht auf einen Trumpf (Herz ist ja Trumpf) spielen darf. Er *ruft* dann die jeweilige Sau. Um eine Sau rufen zu können, benötigt man als Spieler eine andere Karte in der Farbe, die man rufen möchte. Der Spieler spielt dann mit demjenigen Spieler zusammen, der die Sau in der gerufenen Farbe hat.

Betrachten wir folgende Kartenkonstellation und sehen uns an, welche Parteienaufteilungen es geben könnte:

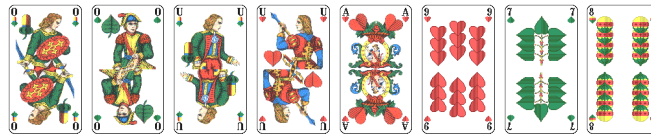


Karten von Oben



Karten von Links

Karten von Rechts



Karten von Unten

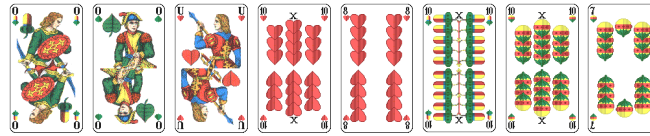
Wir sehen: Links hat die Eichel-Sieben und die Eichel-Acht, aber nicht die Eichel-Sau. Also könnte er auf die Eichel-Ass spielen. Dann wären Links und Oben Partner. Auf die Gras-Ass kann Links nicht spielen, da er sie selbst hält. Die Schelln-Ass kann er nicht rufen, da er kein Schelln hat; er ist Schelln frei. Auf die Herz-Sau darf man – wie wir gesagt haben – nicht spielen.

Oben kann, da er selbst die Eichel-Sau hat, nicht die Eichel-Sau rufen. Da er zwei Schelln-Karten unter der Sau hat (nämlich Schelln-Neun und Schelln-Zehn), kann er die Schelln-Ass rufen. Dann wären Oben und Rechts Spielpartner. Die Gras-Ass kann er nicht rufen, da er Gras frei ist.

Rechts ist Gras frei. Also kann er nicht auf die Gras-Ass spielen. Er kann, da er den Eichel-König hat, auf die Eichel-Ass spielen. Dann wären er und Oben Partner. Auch Rechts kann nicht auf die Gras-Ass spielen, da er keine Gras-Karte besitzt.

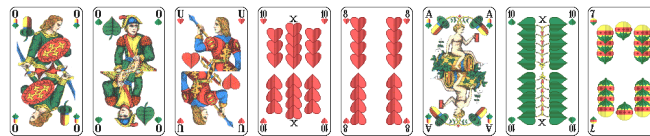
Unten ist Eichel frei. Also kann er nicht mit der Eichel-Sau spielen. Er hat aber die Gras-Sieben und die Schelln-Acht, weswegen er auf die Gras- oder die Schelln-Ass spielen könnte. Wenn er die Gras-Ass wählt, ist Links sein Partner. Wählt er die Schelln-Ass, so spielt er mit Rechts zusammen.

Weitere Beispiele Sie haben gesehen, dass sich – je nachdem, wer sich entscheidet mit welcher Ass zu spielen – ganz unterschiedliche Parteienaufteilungen ergeben können. Wir werden uns nun weitere Beispiele ansehen.



Alte oder Schelln-Sau?

Mit diesen Karten kann der Spieler entweder auf die Eichel-Sau (Alte) oder auf die Schelln-Sau spielen, da er selbst Eichel und Schellen hat. Da er Gras frei ist, kann er nicht auf die Gras-Sau spielen. Auf die Herz-Sau kann er auch nicht spielen, da es nicht erlaubt ist, sie zu rufen¹.



Gras- oder Schelln-Sau?

Hier kann der Spieler entweder auf die Gras-Sau oder auf die Schellen-Sau spielen. Die Eichel-Sau kommt nicht in Frage, da er sie selbst hat. Wie immer ist es verboten, auf die Herz-Ass zu spielen².

Spielt ein Spieler mit einer Sau, so wissen sofort alle am Tisch, dass der Spieler mindestens eine Karte der gerufenen Farbe hat.

3.2.2 Wichtige Regeln für den Mitspieler

Wir haben uns zu Beginn von Abschnitt 3.2.1 geeinigt, dass wir den Spieler, der die Rufsau in seinem Blatt hält, als *Mitspieler* bezeichnen. Für diesen Spieler (und insbesondere für die gerufene Sau – die *Rufsau*) gibt es einige wichtige Regeln, die nun vorgestellt werden.

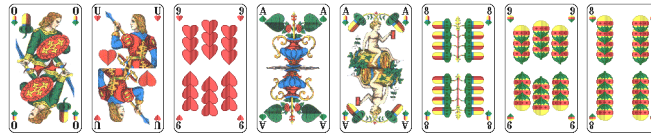
Der Spieler, der gerufen wird (wie gesagt, der *Mitspieler*), *muss* seine Rufsau, sobald die Ruffarbe angespielt wird, zugeben. Er selbst darf – sofern er die Ruffarbe anspielen will – nur die Rufsau ausspielen.

Ausnahme: Der gerufene Spieler hat mindestens vier Karten von der Ruffarbe, darunter die Rufsau — dann darf er eine andere Karte als die Rufsau anspielen, sofern er selbst den Stich eröffnet. Macht der Mitspieler von dieser Regel Gebrauch, so sagt man, dass er (*wegläuft*). Wenn jemand anders das erste mal die Ruffarbe spielt (*sucht*), dann muss er die Rufsau in jedem Fall zugeben. Der Mitspieler darf die Rufsau auch nicht schmieren. Hat er beispielsweise keinen Trumpf mehr, so darf er die Rufsau *nur* dann zugeben, wenn sie gesucht wird (oder wenn er sie im letzten Stich noch hält und daher spielen muss).

Nehmen wir an, es wird im folgenden auf die Blaue gespielt. Wir sehen jeweils die Karten des Mitspielers:

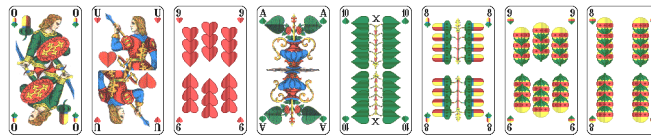
¹Eine weitere Frage ist, welche die bessere Wahl ist. Man sollte immer zusehen, dass man möglichst wenige Karten und gleichzeitig die Schmierkarten von der Ruffarbe besitzt, weswegen man in diesem Fall eindeutig auf die Eichel-Ass spielen sollte. Diese Thematik wird in Abschnitt 3.5 behandelt.

²In diesem Fall wäre die Gras-Ass die beste Wahl. Warum das so ist, erfahren Sie in Abschnitt 3.5



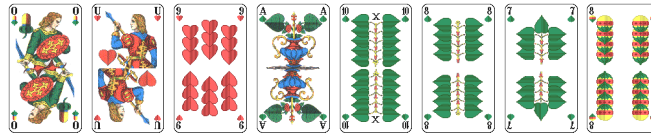
Hier darf man nicht weglaufen

Mit diesem Blatt darf der Mitspieler, sofern er Gras ausspielen will, nur die Gras-Sau ausspielen, da er nur ein Gras hat. Spielt jemand anders Gras an, muss er (da er Gras bedienen muss) die Gras-Sau zugeben.



Auch hier darf man nicht weglaufen

Mit diesem Blatt darf der Mitspieler, sofern er Gras ausspielen will, nur die Gras-Sau ausspielen, da er nur zwei Gras hat. Spielt ein anderer Spieler das erste mal Gras an, muss er auch hier die Gras-Sau zugeben.



Hier darf man weglaufen

Auch mit diesem Blatt gilt: Wenn ein *anderer* Spieler einen Stich mit Gras eröffnet, *muss* der Mitspieler die Gras-Sau zugeben. Wenn der Mitspieler den Stich jedoch selbst eröffnet, und sich entschließt, dies mit Gras zu tun, so darf er jede seiner Graskarten spielen, die er gern spielen würde. Da er vier Gras hat, ist *sicher*, dass mindestens einer seiner Gegenspieler Gras frei ist, somit die Sau stechen und viele Punkte machen könnte. Es empfiehlt sich daher, die Gras-8 zu spielen, damit die Gegner möglichst wenige Punkte stechen. Später darf der Mitspieler die Gras-Sau dann verschmieren.

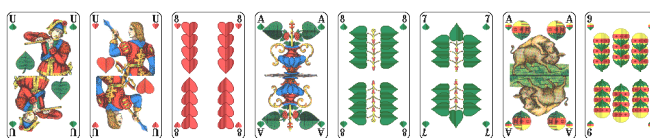
Regel III.V

Der Spieler, der die Rufsau hat (also der Mitspieler) muss die Rufsau zugeben, wenn das erste mal die Ruffarbe angespielt wird. Will er selbst die Ruffarbe ausspielen, so muss er die Rufsau ausspielen und darf keine andere Karte dieser Farbe ausspielen, es sei denn, er hat mindestens vier Karten der Ruffarbe. Dann darf er eine beliebige Karte der Ruffarbe anspielen (*Weglaufen*).

Regel III.VI

Der Mitspieler darf die Rufsau nicht schmieren, außer er ist zuvor weggelaufen.

Fassen wir das ganze noch einmal beispielhaft zusammen. Sie haben folgendes Blatt:



Ihre Karten

Links spielt auf die Gras-Ass. Sie sind also sein Partner. Wir nehmen an, dass Rechts das Spiel eröffnet. Die folgende Tabelle (Tabelle 3.4) zeigt, was man jeweils zugeben dürfte, falls eine bestimmte Karte von Rechts angespielt würde.

Angespielt	Möglichkeiten	Bemerkung
		Wird Gras angespielt, so müssten Sie die Gras-Sau zugeben, da auf die Gras-Sau gespielt wird, und Gras somit die Ruffarbe ist.
		Auch hier müssten Sie die Gras-Sau zugeben (gleiche Regel wie zuvor).
		Sie müssten Schelln zugeben, allerdings können Sie zwischen Schelln-Neun und Schelln-Sau wählen, da Schelln nicht Ruffarbe ist.

Tabelle 3.4.: Welche Karten dürfte man wann zugeben, wenn Rechts das Spiel eröffnet?

Nun nehmen wir an, dass nicht Rechts, sondern Sie selbst das Spiel eröffnen. Dann hätten Sie folgende Möglichkeiten, das Spiel zu eröffnen (Tabelle 3.5):


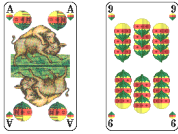
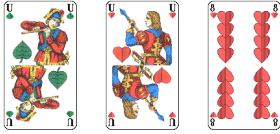
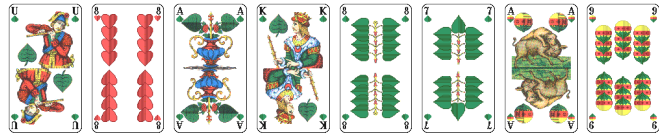
Eröffnung	Möglichkeiten	Bemerkung
Gras		Will man selbst Gras anspielen, so ist man gezwungen, die Gras-Sau anzuspielen, da Gras die Ruffarbe ist. Man darf keine andere Gras-Karte selbst auslegen, da man nicht mindestens vier Gras-Karten hat.
Schelln		Bei Schelln dürfte man sich aussuchen, welche Karte man spielt, da Schelln nicht die Ruffarbe ist.
Trumpf		Wenn Sie Trumpf anspielen wollen, haben Sie wieder freie Wahl.
Eichel	alles außer Gras-Sau	Sie sind Eichel frei und dürfen jede Karte mit Ausnahme der Rufsau legen, da man die Rufsau nicht schmieren darf.

Tabelle 3.5.: Welche Karten dürfte man wann auslegen, wenn man selbst herauskommt?

Nun verändern wir obiges Spiel leicht, sodass Sie folgende Karten haben:



Ihre Karten

Wie zuvor spielt Links auf die Gras-Ass, sodass Sie sein Partner sind. Beachten Sie, dass Sie hier als Mitspieler vier Karten der Ruffarbe (Ass, König, Acht und Sieben in Gras) halten. Auch hier betrachten wir einige Fälle (Tabelle 3.6):





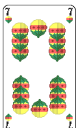

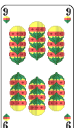
Angespielt	Möglichkeiten	Bemerkung
		Wird Gras angespielt, so müssten Sie auch hier wieder die Gras-Sau zugeben, da auf die Gras-Sau gespielt wird, und Gras somit die Ruffarbe ist.
		Auch hier müssten Sie die Gras-Sau zugeben, da ja auf die Gras-Sau gespielt wurde.
	 	Sie müssten Schelln zugeben, allerdings können Sie wie zuvor zwischen Schelln-Neun und Schelln-Sau wählen, da Schelln nicht Ruffarbe ist.

Tabelle 3.6.: Welche Karten dürfte man wann zugeben?

Falls sie selbst herauskommen, hätten Sie folgende Optionen (Tabelle 3.7):



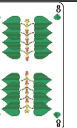


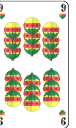

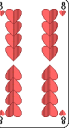
Eröffnung	Möglichkeiten	Bemerkung
Gras	   	Will man in diesem Fall selbst Gras anspielen, so hat man die freie Wahl, <i>da man selbst vier Gras-Karten auf der Hand hat.</i>
Schelln	 	Bei Schelln dürfte man sich aussuchen, welche Karte man spielt, da Schelln nicht die Ruffarbe ist.
Trumpf	 	Wenn Sie Trumpf anspielen wollen, haben Sie wieder freie Wahl.

Tabelle 3.7.: Welche Karten dürfte man wann auslegen, wenn man selbst herauskommt?

Zusammenfassend kann man also sagen, dass man die Rufsau ausnahmslos zugeben muss, sofern *jemand anders* die Ruffarbe anspielt. Möchte man selbst einen Stich mit der Ruffarbe eröffnen, so kann man – sofern man mindestens vier Karten der Ruffarbe hat – aussuchen, welche Karte man spielt. Hat man weniger als vier Karten der Ruffarbe und möchte mit der Ruffarbe einen Stich beginnen, so *muss* man die Rufsau ausspielen und darf keine andere Karte der Ruffarbe legen.

Wichtig: Direkt nach der Spielsanage gilt folgendes: Der Spieler, der die gerufene Sau hat, darf das nicht

sagen oder wie beim Watten andeuten (wir werden später darauf zu sprechen kommen, welche Karten man spielen sollte, um sich zu erkennen zu geben). Beim Schafkopfen wird – zumindest was das laufende Spiel angeht – immer geschwiegen.

Der Witz am Rufspiel ist jetzt folgender: Nur der Spieler, der die Rufsau hat, weiß, dass er mit dem Rufenden zusammen spielt. Er allein kann sich damit sicher über die Aufteilung der Parteien sein. Die beiden Spieler, die die Rufsau nicht haben, wissen nur, dass sie sicherlich nicht mit dem Rufenden zusammen spielen. Der Rufende ist derjenige, der direkt nach seiner Ansage, mit wem er spielt, am wenigsten über die Parteienaufteilung weiß.

Im Verlauf eines Rufspiels ist es immer von hoher Wichtigkeit, möglichst schnell herauszufinden, wer mit wem zusammenspielt. Wird nicht explizit gesucht (also die Ruffarbe angespielt, sodass die Rufsau zugegeben werden muss), so kann es durchaus nicht einfach sein, das herauszufinden. Theoretisch ist es möglich, dass man bis zum letzten Stich nicht weiß, wer mit wem zusammen spielt.

Jedoch kann oft man aus gewissen Situationen Rückschlüsse über die Parteienaufteilung ziehen, ohne dass die Rufsau gespielt wurde. Darauf kommen wir später zu sprechen.

3.2.3 Das Spielziel

Wir gehen nun ein wenig genauer auf das Spielziel ein. Wie bereits zuvor erwähnt, ist das Spielziel folgendes: Als Spieler versucht man, 61 Augen zu erreichen, und als Nichtspieler (oder *Gegenspieler*) hat man bereits mit 60 Augen gewonnen.

Das heißt, beim Schafkopf ist nicht ausschließlich die *Anzahl* der Stiche ausschlaggebend, sondern vielmehr deren Inhalt. So kann es durchaus vorkommen, dass eine Partei nur drei Stiche macht, in denen aber über 60 Augen drin sind. Dann verliert die andere Partei, obwohl sie mehrere Stiche (nämlich fünf) gemacht hat (aber dementsprechend weniger Punkte).

Warum genau diese Grenze gewählt wurde, ist schnell klar, wenn man bedenkt, dass es insgesamt 120 Augen zu vergeben gibt. Entscheidet man sich, selbst zu spielen, so benötigt man *mehr als die Hälfte* aller verfügbaren Augen, also mindestens 61.

Bevor wir richtig ins Spielgeschehen einsteigen, wollen wir uns grob überlegen, welche Maßnahmen man treffen muss, um dieses Ziel zu erfüllen.

Wie bereits zuvor erläutert, stechen die Trümpfe die Farbkarten. Daher sind Trümpfe prinzipiell wertvoller als Farbkarten, wenn es darum geht, Stiche (und somit Punkte) zu machen. Will man mehr als die Hälfte der Punkte machen, ist es demzufolge vermutlich nicht schlecht, viele Trümpfe zu haben.

Natürlich wird man selbst aber nie *alle* Trümpfe haben, weswegen man versuchen muss, seinem Gegner (den Nichtspielern) die Trümpfe abzunehmen. Das kann man tun, indem man selbst Trumpf spielt. Denn wenn die Gegner keine Trümpfe mehr haben, brauchen sie schon gute Farbkarten, um zu stechen.

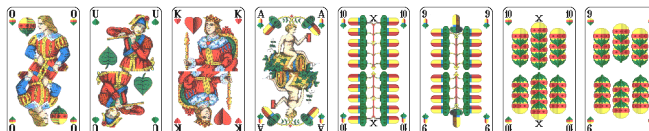
Das grobe Vorgehen als Spieler beim Rufspiel ist also folgendes: Man versucht zunächst, bei den Gegnern die Trümpfe abzuräumen, und anschließend geht es über die Farben weiter.

Anmerkung: Wir werden später noch genauer darauf eingehen, *wie viele* Trümpfe man braucht, und welchen Trumpf man wann spielen sollte. Diese Einleitung dient hauptsächlich dazu, dass Sie mit dem folgenden Beispiel einigermaßen gut zurechtkommen.

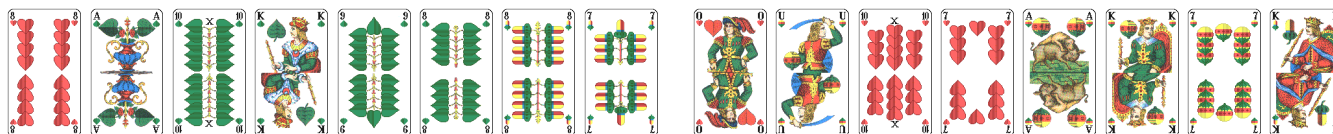
3.3 Ein erstes Beispielspiel

Wir betrachten nun noch einmal die eingangs gezeigte Kartenverteilung, und sehen uns an, wie ein Spiel ablaufen *könnte*. Dabei gehen wir nicht genau darauf ein, warum jetzt wer auf welche Sau gespielt hat, sondern konzentrieren uns eher auf die einzelnen Stiche und die Gedankengänge dahinter.

Die Kartenverteilung ist wie folgt:

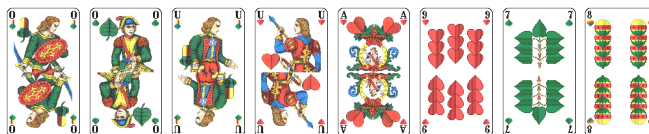


Karten von Oben



Karten von Links

Karten von Rechts



Ihre Karten

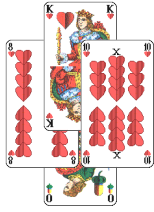
Sie sehen: Sie selbst haben die meisten Trümpfe (6 Stück an der Zahl). Wir nehmen nun an, dass Sie auf die Schelln-Ass spielen. Das heißt, Sie spielen mit Rechts zusammen, während Links und Oben die Gegenspielerpartei bilden.

Beachten Sie: Wir wissen – da wir die Karten aller Beteiligten kennen – schon vor Spielbeginn, dass Sie mit Rechts zusammengehören.

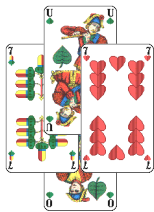
Im “laufenden Betrieb” ist das jedoch nicht bekannt. Da weiß *nur Rechts* sofort, dass er mit Ihnen zusammengehört. Oben und Links wissen nur, dass sie nicht mit Ihnen zusammenspielen.

Das heißt, Oben und Links werden sich allgemein so verhalten, dass sie zusehen, Ihnen keine Punkte zukommen zu lassen (also Ihnen *nicht* zu helfen). Rechts allerdings verfolgt das Ziel, Ihnen zu helfen.

Wir nehmen weiterhin an, dass Sie selbst im ersten Stich herauskommen. Nun werden wir uns einen möglichen Spielablauf ansehen:



1. Stich



2. Stich



3. Stich

Sie haben im ersten Stich den Eichel-Ober gelegt — den höchsten Trumpf, den es gibt. Das heißt, alle Spieler müssen Trumpf zugeben.

Links hatte von Haus aus nur die Herz-Acht zur Verfügung, und musste sie dementsprechend zugeben.

Oben weiß, dass Sie *nicht* zu ihm gehören, weswegen er seinen niedrigsten Trumpf, den Herz-König zugibt, um seine besseren Trümpfe aufzubehalten.

Rechts weiß, dass er zu Ihnen gehört. Also wird er versuchen, sie so gut wie möglich zu unterstützen. Er hat die Herz-Zehn gelegt, da sie die meisten Punkte für Ihre Partei einbringt.

Da Sie den Stich gemacht haben, eröffnen Sie auch Stich Nummer 2.

Im zweiten Stich spielen Sie weiter Trumpf: Den Gras-Ober. Links weiß, dass Ihr Gras-Ober von niemandem mehr gestochen werden kann (da der Eichel-Ober bereits im ersten Stich weg war) und Sie demzufolge den Stich machen werden. Außerdem weiß Links, dass er *sicher nicht* zu Ihnen gehört. Deswegen und legt deswegen eine Karte, die Ihrer Partei keine Punkte bringt (die Eichel-Sieben).

Oben gibt seinen niedrigsten Trumpf (Gras-Unter) zu, um seine besseren Trümpfe aufzusparen.

Rechts hatte noch die Wahl zwischen drei Trümpfen: Herz-Ober, Schelln-Unter, Herz-Sieben. Er hat sich für den niedrigsten Trumpf entschieden, damit er seine besseren Trümpfe für später aufbewahren kann.

Auch den 3. Stich dürfen Sie eröffnen, da Sie den 2. Stich selbst gemacht haben.

Auch im dritten Stich spielen Sie munter weiter Trumpf. Links legt die Eichel-Acht; er traut seinem Partner keinen Stich zu.

Oben muss mittlerweile den Schelln-Ober legen.

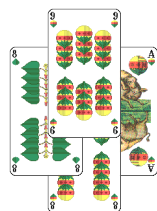
Rechts hat immer noch eine Wahl: Herz-Ober oder Schelln-Unter? Da Rechts weiß, dass er zu Ihnen gehört, der Stich durch den Schelln-Ober aber Oben gehören würde, übersticht er den Schelln-Ober mit seinem Herz-Ober, sodass auch dieser Stich Ihrer Partei gehört.

Anmerkung: Im laufenden Spiel ist bisher immer noch nicht hundertprozentig klar, wer zu wem gehört. Die Rufsau (in diesem Fall also die Schelln-Sau) wurde nämlich noch nicht gespielt. Nur Rechts kann sich bereits absolut sicher sein, wer mit wem zusammengehört³.

Da Rechts jetzt gestochen hat, darf er den nächsten Stich eröffnen.

³Wie wir später sehen werden, ist es durchaus möglich, sich zumindest Anhaltspunkte zu suchen, woran man im laufenden Spiel erkennen kann, wer zu wem gehört.

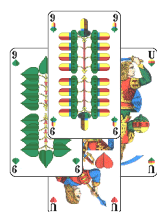
3. Rufspiel



4. Stich

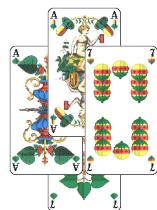
Nun spielt Rechts seine Schelln-Sau. Damit ist jetzt offensichtlich, dass er zu Ihnen gehört. *Beachten Sie:* Dies ist die erste Situation, in der nicht Sie selbst bestimmt haben, was in diesem Stich gespielt wird. Stattdessen hat sich Rechts dazu entschlossen, Schelln zu spielen. Da Sie selbst ein Schelln – die Schelln-Acht – haben, müssen Sie selbige zugeben.

Links ist Schelln frei (d.h. er hat kein Schelln), und gibt – da der Stich Rechts, also seinem Gegner gehört – keine Punkte zu (Gras-Acht). Oben muss Schelln zugeben. Auch den 5. Stich eröffnet demzufolge Rechts.



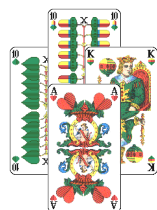
5. Stich

Nun spielt Rechts seinen letzten Trumpf — den Schelln-Unter. Sie geben Ihren Herz-Unter zu. Oben und Links können nicht stechen, also geben sie möglichst wenige Punkte zu (Gras-Neun, Eichel-Neun).



6. Stich

Nun haben Sie Gras gespielt. Links konnte mit der Gras-Sau stechen. Oben hat gesehen, dass Links mit der Gras-Sau sticht, und hat gehofft, dass Links den Stich behalten wird. Daher hat er seine Eichel-Ass geschmiert, um möglichst viele Punkte zu machen.



7. Stich

Links hat nur noch Gras und spielt demzufolge auch ein Gras aus. Oben konnte wählen zwischen Eichel- und Schelln-Zehn, und hat sich für die Eichel-Zehn entschieden. Rechts hatte die Wahl zwischen Eichel- und Schelln-König. Sie selbst haben mit der Herz-Sau gestochen, um möglichst viele Punkte zu machen.



8. Stich

Sie eröffnen den letzten Stich mit Trumpf und alle Spieler geben ihre letzte Karte zu.

Ihr Ziel war es, mindestens 61 Punkte zu machen. Sie haben zusammen mit Rechts 98 Punkte gemacht und das Spiel somit gewonnen.

Lassen Sie uns eine kurze Nachanalyse betreiben, warum Sie dieses Spiel gewonnen haben: Sie hatten sechs Trümpfe (schon relativ viel!). Von diesen sechsen haben fünf Ihrer Partei Stiche eingebracht. Außerdem waren Ihre Trümpfe ziemlich stark: Sie hatten die beiden besten Ober und zwei Unter in Ihrem Blatt.

Die Lehre aus dieser Analyse ist folgende: *Trümpfe sind vorteilhaft!* Selbst wenn es auch Rufspiele gibt, die mit sieben Trümpfen verloren werden, oder solche, die man mit drei Trümpfen gewinnt, so kann man doch (als Faustregel gewissermaßen) festhalten, dass Trümpfe einem das Spiel erleichtern.

3.4 Wann sollte man spielen?

Um ein Rufspiel zu gewinnen, benötigt man – wie so oft beim Schafkopf – einige Trümpfe⁴, um mit Ihnen den Gegenspielern die Trümpfe zu ziehen und dann gegebenenfalls die Farben zu stechen.

Um ein Rufspiel wagen, sollte man laut einer Faustregel mindestens fünf Trümpfe haben. Je höher die Trümpfe sind, desto besser. Außerdem ist es vorteilhaft, wenn man mindestens eine Farbe frei ist. Ist man keine Farbe frei, so sollte man zumindest eine Farbsau besitzen. Wir werden zunächst einige Beispielhände betrachten, und überlegen, ob sie tauglich für ein Rufspiel sind:



Sehr gutes Rufspiel

Mit diesen Karten ist man für ein Rufspiel (schon fast zu) gut gerüstet. Man hält selbst die Hälfte aller Trümpfe, hat drei Ober, und ist zwei Farben frei. Sozusagen ein Muss⁵!

⁴Wie nach dem Spiel aus Abschnitt 3.3 erläutert, erleichtern viele und gute Trümpfe das Ergattern vieler Stiche.

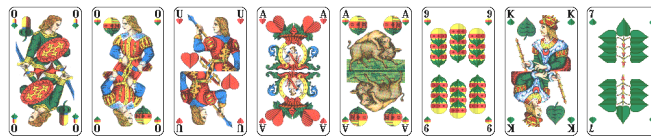
⁵Wir werden in Kapitel 4 sehen, dass man mit diesen Karten in der Tat wohl kein Rufspiel, sondern wohl eher ein *Solo* spielen würde.

3. Rufspiel



Kein schlechtes Rufspiel

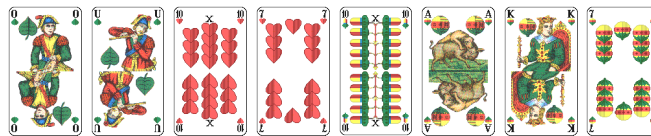
Auch hier wäre man gut ausgestattet. Man hält fünf Trümpfe, davon 2 Ober. Außerdem ist man immer noch eine Farbe frei, und hat eine Farbsau (Schelln-Sau).



4-Trumpf-Rufspiel

Hier könnte man – mit „nur“ vier Trumpf – wohl immer noch ein Rufspiel riskieren, da man eine Farbe frei ist, und zumindest 2 Ober hat.

Das heißt: Auch wenn die 5-Trumpf-Faustregel nicht direkt schlecht ist, meine ich, dass – zwar nicht immer, aber recht oft – vier Trümpfe ausreichen — unter der Bedingung, dass sie nicht allzu niedrig sind und man entweder eine Farbe frei ist oder die Farben mit Sauen nach Hause schaukeln kann. Beispielsweise ist folgendes Spiel meiner Ansicht nach durchaus spielbar, wenn nicht sogar spielenswert:



Durchaus spielenswertes Rufspiel

Durch die drei Schellen auf der Hand ist man in der Lage, falls ein Gegner frei ist, einfach ein kleines wegzuschmeißen und ihn später mit der Sau oder dem König zu locken und ihm so Trümpfe zu ziehen.

Fassen wir also zusammen was man (grob) für ein Rufspiel benötigt:

- Fünf oder mehr Trümpfe (erfahrenere Spieler riskieren in gewissen Situationen auch Rufspiele mit vier oder weniger Trümpfen).
- Hat man nur vier Trümpfe, so sollten dies hohe Trümpfe sein, und man sollte mindestens eine Farbe frei sein und eine Farbsau halten.
- Mindestens eine Farbe frei sein.

Natürlich sind das nur ganz grobe Anhaltspunkte, die von jedem Schafkopfspieler anders ausgelegt werden. Dem Risikofreudigen reichen bereits 3 Trümpfe und eine Farbsau aus, während der auf Sicherheit bedachte Spieler erst mit 6 oder mehr Trümpfen zu überlegen anfängt.

Mit der Frage, ob man selbst überhaupt spielen sollte, geht oft die Frage einher: „Mit wem (d.h. mit welcher Sau) sollte ich spielen?“ Auch die Frage, *wie* man das Rufspiel dann am besten meistert, wird oft gestellt.

Mit diesen Themen werden wir uns in Abschnitt 3.5 genauer beschäftigen. Ich möchte dabei auch gleich auf ein paar Kniffe beim Rufspiel eingehen. Ganz wichtig dabei ist oft *der erste Stich*, den wir später auch noch unter die Lupe nehmen werden.

Hundertprozentig genaue Angaben zu machen, wann man ein Rufspiel wagen sollte, wäre nicht zielführend. Am besten ist es, man spielt eine Zeit lang und testet einfach aus, welche Spiele gelaufen sind, und welche nicht. Wir werden in Abschnitt 15.5 (bzw. Abschnitt 15.7) genauer unter die Lupe nehmen, wie die Trümpfe, die man nicht selbst hat, vermutlich bei den Gegnern verteilt sein werden.

3.5 Spielansage und Spieleröffnung als Spieler

Im folgenden gehe ich erst einmal davon aus, dass sie selbst das Rufspiel spielen. Beim Schafkopfen gilt im allgemeinen: „Spieler spielt Trumpf, Nichtspieler spielt Nichttrumpf!“.

Regel III.VII

„Spieler Trumpf, Nichtspieler Nichttrumpf“

Sie sollten als Spieler nämlich versuchen, den Gegnern zunächst die Trümpfe zu ziehen.

Es stellt sich jedoch oft die Frage: „Wie eröffne ich das Spiel am besten?“ Ein Patentrezept darauf gibt es natürlich nicht (auch wenn beispielsweise der Spruch: „höchsten Trumpf raus“ da etwas anderes suggeriert), jedoch kann man zumindest sagen, was man mit welcher Eröffnung bezwecken könnte:

Eichel-Ober Spielt man den Eichel-Ober, so gibt man seinem Teamkollegen die Möglichkeit zum Schmie-
ren (viele Punkte, also Herz-Ass oder -Zehn, zu legen), da diese Karte ja von niemandem gestochen
werden kann. Von seinen Gegnern wird man dementsprechend möglichst kleine Trümpfe bekommen.

Höchster vorhandener Trumpf Spielt man seinen höchsten Trumpf, so müssen die Gegner schon etwas
hohes reinlegen um zu stechen und ihr Partner kann unter Umständen schmieren.

Kleiner Trumpf Spielt man einen niedrigen Trumpf (Herz-7 bis Herz-König), dann wird dies oft so
interpretiert, dass man selbst nicht so stark ist. Man gibt seinem Partner dann die Möglichkeit, einen
hohen Trumpf einzusetzen, falls vorhanden.

Schmiertrumpf Mit einem Schmiertrumpf kann man versuchen, die anderen Spieler zum Absichern mit
hohen Trümpfen zu animieren. Wird jedoch gleich vom zweiten der Eichel Ober geworfen, werden
die beiden anderen Spieler nicht mehr viel reinwerfen. . .

Unter Die Eröffnung mit einem Unter wird von einigen Spielern nicht sehr gern gesehen, da ein Unter weder ganz gut noch ganz schlecht ist, man als Partner also nicht genau weiß, was man tun soll: Sticht man zu hoch, können die Gegner ihre schlechten Trümpfe reinwerfen. Macht man gar nix, so können die Gegner mit wenig Aufwand viele Punkte einfahren. Diese Methode ist erfahrungsgemäß eine recht ungewöhnliche Eröffnung, die nicht allzu oft Anwendung findet.

Suchen Natürlich besteht auch die Möglichkeit, sofort zu suchen (also die Ruffarbe anzuspielen). Dies machen sehr viele Spieler, die einfach zu faul sind, aufzupassen, wer zu einem gehört. Das kann man sich natürlich das ein oder andere mal erlauben, sollte aber nicht zur Regel werden. Denn: die einzigen, die die Suchfarbe frei sein können, sind die Gegenspieler! So bietet man ihnen beim Suchen die Möglichkeit, die Suchsau (also sichere Elf Punkte, da sie zugegeben werden muss) zu stechen.

Allerdings bietet diese Methode sich an, wenn man selbst wenige Trümpfe hat, mit denen man groß aufwarten könnte. Sie sollte aber nur eingesetzt werden, wenn man davon ausgehen kann, dass die Sau durchgeht.

Des weiteren wird dann oft vom Partner vermutet, dass man selbst auch eine Farbe frei ist und dass der Partner diese dann auch anspielen soll... führt oft genug zu Missverständnissen.

Andere Farbe Man kann auch eine andere Farbe als die Ruffarbe spielen, was für den Partner oft zu bedeuten hat: „spiel die dritte Farbe, also die nicht Ruffarbe ist, da bin ich frei!“ (Siehe dazu auch Abschnitt 13.8). Von dieser Methode würde ich – vor allem Anfängern – jedoch abraten.

3.5.1 Wahl der Rufsau und erstes Anspiel

Am besten wir sehen uns dazu einige Beispiele an:



Extrem gutes Rufspiel mit der Schellen

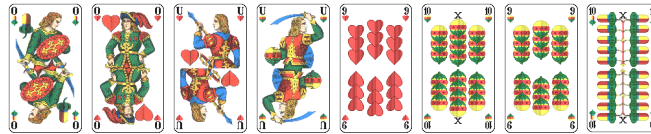
Ich möchte obiges Blatt mit 7 Trümpfen als Einführungsbeispiel verwenden⁶. In diesem Fall könnte man ja nur auf die Schellen Sau spielen. Erste Frage: wie gut bin ich selbst? Antwort: für ein Rufspiel schon fast zu gut. Ich selbst habe nämlich sieben Trümpfe, es sind also nur sieben Trümpfe im Umlauf.

Von denen sind auch nur zwei da, die mir ernsthaft etwas wegstechen könnten (nämlich der Gras- und Schellen-Ober). Zweite Frage: was spiele ich aus? Den Schelln-Neuner? Davon würde ich in diesem Fall strikt abraten, da man so dem Gegner nur die Chance zu stechen geben würde und man darüberhinaus wirklich locker einen Trumpf “opfern kann”, um drei Trümpfe zu ziehen. Ok, wir spielen also Trumpf, aber

⁶Auch wenn die meisten Fortgeschrittenen mit diesen Karten einen Herz-Wenz oder ein Solo spielen würden, ist dieses Blatt dennoch sehr geeignet als ein einfaches Beispiel. Wir werden in den Kapiteln 4 und 5 die Spiele Solo und Farbwenz behandeln.

welchen? Ich würde in diesem Fall ganz stark zum Eichel-Ober tendieren: er zieht (im Normalfall) drei Trumpf. Mit etwas Glück reißt er schon einen Ober oder zumindest etwas Trumpfschmier raus. Danach würde ich dann definitiv noch einen Trumpf spielen, um weiter Trümpfe zu ziehen.

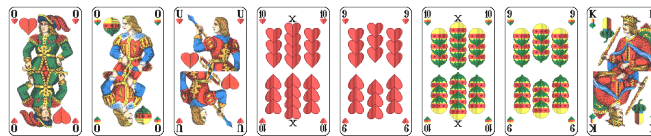
Nun wollen wir obiges Spiel ein wenig verschlechtern:



Rufspiel mit der Alten oder Schellen?

Bei diesem Spiel stellt sich zu allererst die Frage, worauf man spielen soll. Dies ist hier ganz klar mit “auf die Alte” zu beantworten. Bei beiden hätte man zwar die Möglichkeit, einen Zehner beizusteuern, jedoch hat man zwei Schellen und nur ein Eichel, weswegen die Wahrscheinlichkeit, dass Eichel weggestochen wird, geringer ist, als die, dass Schellen weggestochen wird. Dieses Spiel ist eigentlich ein klassisches Rufspiel, und sollte meiner Meinung nach auch so eröffnet werden — also Eichel-Ober raus! Damit gibt man seinem Partner die Möglichkeit zu schmieren. Als Alternative böte sich vielleicht an, zuerst den Herz-Neuner zu spielen, um zu sehen, wie stark alle ungefähr sind und wie sie auf den niedrigen Trumpf reagieren. Vielleicht gelingt es sogar, so einen Ober zu ziehen.

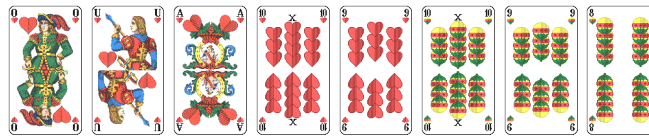
Wie sieht es nun im folgenden Fall aus?



Hier schon interessanter: Rufspiel mit der Alten oder Schellen?

Hier sehen Sie ein Rufspiel, das schätzungsweise ebensooft gut wie schlecht geht. Als erste Frage stellt sich wieder: Womit soll ich überhaupt spielen? Ich habe nur ein Eichel, also ist die Wahrscheinlichkeit, dass einer frei ist, geringer als bei Schellen. Aber bei Schellen könnte ich meinem Partner 10 Augen schmieren. . . diese Entscheidung wird ganz oft aus dem Bauch heraus getroffen, auch wenn man – sofern man nach Wahrscheinlichkeiten geht – ganz klar die Alte rufen müsste. Nun aber zur Eröffnung: Von Farbe würde ich hier natürlich abraten. Ich würde wahrscheinlich den Herz Ober spielen, da dann die Gegner schon den Eichel- oder Gras-Ober opfern müssten. Als zweite Wahl würde ich die Herz-Zehn sehen, da man mit ihr und etwas Glück die beiden anderen Ober – oder zumindest einen davon – ziehen könnten und somit der Herz- und Schellen-Ober mehr Wert bekommen. Allerdings läuft man natürlich Gefahr, dass die Gegner so einen Trumpfstich mit vielen Punkten machen könnten. Vom Schellen-Ober würde ich abraten, da sie dadurch nur Ihren Partner verwirren, der dann meinen könnte, sie spielen ohne drei.

3. Rufspiel

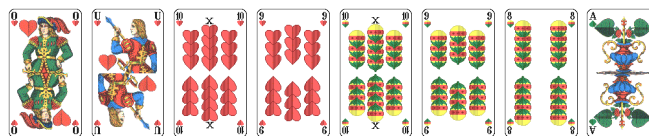


Ein Rufspiel wagen?

Hier stellt sich die Frage, ob man damit überhaupt ein Rufspiel wagen soll. Mit drei Schellen ist die Wahrscheinlichkeit, dass die Sau abgestochen wird, schon recht hoch. Nehmen wir jedoch mal an, ich hätte schon ein Spiel mit der Schellen angekündigt. Bei diesem Spiel gibt es meiner Ansicht nach sehr viele Unterschiedliche Eröffnungsmethoden. Das Prinzip "Höchster Trumpf raus" verlangt einen Ober – unseren einzigen –, weswegen ich hier nicht unbedingt den Ober ausspielen würde. Denn wenn der einmal weg ist, gibt es noch einige Trümpfe, die meinen höchsten (also den Herz-Unter) dann noch stechen könnten. Möglichkeit Nr. 2: den Herz-Unter. Diese Variante führt wohl dazu, dass die nachfolgenden Spieler jeweils *leicht* drüberzugehen versuchen, denn einen Herz-Unter mit einem Eichel- oder Gras-Ober zu stechen, halten viele für Verschwendung, gerade wenn man nicht weiß, was noch an Schmier dazu kommt. Und einen Unter gehen zu lassen, wenn man in der gegnerischen Partei ist, wollen viele auch nicht machen. Mit einem Unter könnte es also gelingen, ein paar Trümpfe zu ziehen, sodass der Rote Ober *mehr Wert* bekommt. Nächste Variante: Herz-Sau oder -Zehn: Auch damit kann man bezwecken, dass die Mitspieler einige hohe Trümpfe einsetzen, sodass unser Herz-Ober mehr Wert bekommt. Die Herz-Neun würde wohl auch ein paar Trümpfe ziehen, jedoch nicht so hohe, wie wahrscheinlich ein Schmiertrumpf.

Die letzte Möglichkeit besteht darin, dass man sucht (vorzugsweise mit 8 oder 9). Damit zwingt man den Gegner wahrscheinlich zum stechen und eine andere Farbe auszuspielen, die man selbst hundertprozentig frei ist. So kann man dann Punkte einfahren. Diese Möglichkeit ist allerdings mit Vorsicht zu genießen.

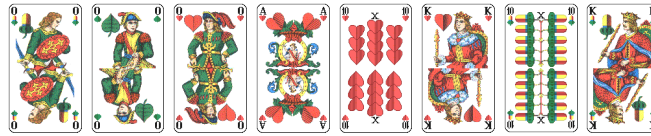
Sehen wir uns noch ein letztes Beispiel an:



Relativ riskantes Rufspiel

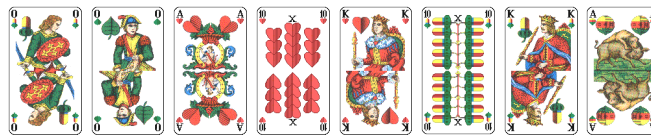
Dieses Spiel zu spielen ist schon recht eigenwillig, aber nicht uninteressant... hier kann man zusätzlich zu den oben genannten Eröffnungsmöglichkeiten die Gras-Sau ausspielen, was jedoch eigentlich „nur“ zum Punkte holen dient (und auch stark nach hinten losgehen kann). Jedoch würde ich hier fast dazu raten, die Gegner irgendwie zum Überstechen zu zwingen, sodass sie irgendwann Eichel spielen müssen und man selbst dann Punkte einfahren kann...

Betrachten wir noch ein paar weitere Beispiele, um ein Gefühl für das Spiel zu bekommen:



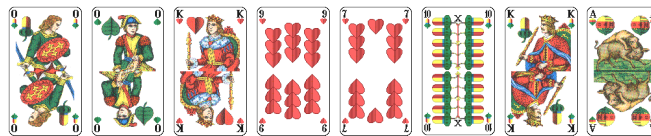
Mit der Eichel-Sau

Bei diesem Spiel können Sie in den allermeisten Fällen zunächst die drei Ober spielen und zurecht darauf spekulieren, dass danach höchstens noch ein Trumpf im Spiel ist. Da Sie selbst mit den drei höchsten Trümpfen ausgestattet sind, gehen Sie kein großes Risiko ein, wenn Sie einen oder zwei Ober ausspielen.



Mit der Eichel-Sau – ohne Unter

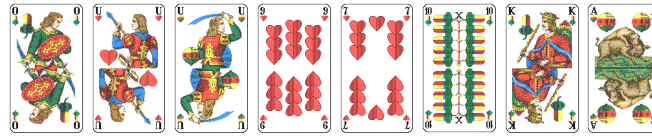
Hier sehen wir ein ähnliches Blatt wie zuvor. Allerdings haben wir einen Ober durch die Schelln-Sau ersetzt. Hier einen Ober zu spielen, birgt ein gewisses Risiko: Angenommen, im ersten Stich fallen auf den Eichel-Ober nur Herz-Sieben, Herz-Acht und Herz-Unter, so steht man danach zwar noch mit dem Gras-Ober da, hat ansonsten aber *ausschließlich* niedrige Trümpfe (Sau, Zehn, König). In einem solchen Fall wäre es also eventuell vorteilhafter, einen kleinen Trumpf auszuspielen (vorzugsweise den Herz-König, um nicht allzu viele Augen abzugeben), um anschließend noch mit den beiden starken Obern aufwarten zu können. Außerdem kann man davon ausgehen, dass im ersten Stich nicht allzu viele Punkte sein werden, da man selbst die Trumpfschmier hält.



Mit der Eichel-Sau – ohne Unter und ohne Schmier

Eine weitere Abwandlung des vorigen Spiels stellt diese Variante dar, bei der man wieder ohne Unter, diesmal jedoch auch ohne die Trumpfschmier dasteht. Dies hat folgende Überlegungen zur Folge: Greift man zum Eichel-Ober, so kann man darauf hoffen, dass der eigene Partner – falls vorhanden – seine Trumpfschmier beisteuert. Allerdings ist man danach auch hier in einer Situation, in der man mit Gras-Ober und drei winzigen Trümpfen dasteht.

Spielt man hingegen niedrig aus (also beispielsweise Herz-Sieben), so läuft man Gefahr, dass die Gegner die Trumpfschmier einfahren, da man sie diesmal eben nicht selbst hält. Für welche Variante man sich entscheidet, wird oftmals per Bauchgefühl festgelegt.



Mit der Eichel-Sau – nur ein Ober und keine Schmier

Hier würde ich stark davon abraten, den Eichel-Ober zu setzen. Man stünde danach nämlich mit zwei kleinen Untern, und zwei noch kleineren Herz-Trümpfen da — keine sehr starke Ausgangsposition. In einem solchen Fall würde ich also auf jeden Fall den Eichel-Ober zurückhalten, um ihn im richtigen Moment einsetzen zu können.

3.5.2 Weiterführende Gedanken zur Wahl der Rufsau

Dieser Abschnitt ist nicht zwingend zum Verständnis der nachfolgenden Kapitel notwendig. Wir machen uns lediglich noch zwei, drei Gedanken zur Wahl der Rufsau.

Wie bereits angesprochen, sind für die Wahl der Rufsau (unter anderem) folgende Faktoren ausschlaggebend:

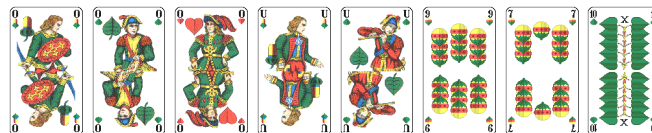
- Wie viele Karten der jeweiligen Farbe habe ich? Hoffentlich möglichst wenige (im Idealfall genau eine Karte der Ruffarbe).
- Kann ich auf die jeweilige Farbe schmieren? Man sollte bevorzugt eine Farbe rufen, auf der man seinem Partner – sofern die Rufsau durchgeht – Punkte beisteuern kann.

Die erste der beiden Fragestellungen soll sicherstellen (oder zumindest die Wahrscheinlichkeit erhöhen — siehe dazu auch Abschnitt 15.6), dass die Rufsau nicht gestochen wird. Die zweite Fragestellung zielt darauf ab, dass man seinem Partner auf die Rufsau gerne Punkte beisteuern möchte, um die Ausbeute zu maximieren.

Man beachte: Hat man eine blanke Zehn einer Farbe, so ist diese Farbe erste Wahl für ein Rufspiel. Diese Blanke Zehn erfüllt nämlich beide oben genannten Kriterien optimal.

Allerdings kommt man selten in Situationen, in der man genau eine blanke Farbzehn hat. Vielmehr ist man meist mit Blättern konfrontiert, in denen man abwägen muss, welchem der Kriterien man Vorrang gewährt.

Die ganz klaren Fälle Wir betrachten die Situation, in der man 5 Trümpfe hat, eine Farbe frei ist, und die beiden anderen Farben ohne Sau hat. Zunächst betrachten wir folgendes Rufspiel⁷:

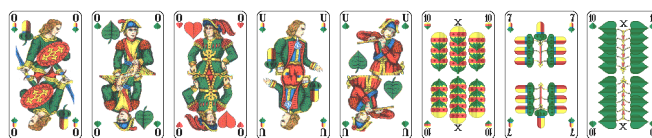


Rufspiel mit der Gras-Sau

⁷Natürlich ist auch hier klar, dass jeder erfahrenere Schafkopfer ein Schelln-Solo ansagt, anstatt ein Rufspiel zu spielen.

In diesem Fall ist klar, dass man auf die Gras-Sau spielen sollte. Die Wahrscheinlichkeit, dass jemand Gras frei ist, ist niedriger als die Wahrscheinlichkeit, dass jemand Schelln frei ist (da wir zwei Schelln, jedoch nur ein Gras halten). Zudem haben wir die Gras-Zehn, können also auf die Rufsau schmieren, wohingegen wir in Schelln nur Karten ohne Punktwert halten. Wie wir sehen, hatten wir in diesem Fall genau die blanke Zehn auf Gras, weswegen wir mit der Gras-Sau spielen sollten.

Wir ändern das Blatt nun so ab, dass folgendes herauskommt:



Rufspiel mit der Gras- oder Schelln-Sau

Hat man wie hier drei verschiedene Farben jeweils einmal, so entscheidet man sich meist für diejenige Farbe, in der man die meisten Punkte schmieren kann. In diesem Fall würde man also zwischen Schelln und Gras wählen. Auf welche Sau man dabei spielt, ist – ohne Kenntnis der Karten der anderen Spieler – völlig gleichwertig.

Diskutable Fälle Betrachten wir nun folgendes Spiel, das verschiedene Ansätze zulässt:

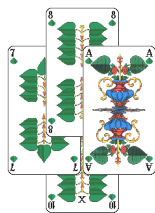


Rufspiel mit der Gras- oder Schelln-Sau?

Auf den ersten Blick wäre hier die Gras-Sau vorzuziehen, da man zwar auch auf Schelln schmieren könnte, jedoch die Schelln-Sau mit höherer Wahrscheinlichkeit vom Gegner gestochen wird als die Gras-Sau. Wir betrachten nun zwei mögliche Spielabläufe, bei denen Sie jeweils an erster Position Spieler sind:

Auf die Blaue Betrachten wir zunächst beispielhaft folgenden Spielablauf, wenn Sie *an erster Position auf die Blaue* spielen: Nehmen wir an, dass Sie Ihre drei Ober gespielt haben, und dabei *alle* verbleibenden Trümpfe bereits gefallen sind. In diesem Fall könnten Sie im vierten Stich suchen:

3. Rufspiel



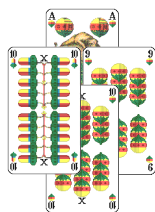
4. Stich

Sie haben also gesucht und stellen fest, dass Rechts Ihr Partner ist. Den nächsten Stich muss nun Rechts eröffnen. Nehmen wir an, er entscheidet sich für Schelln:



5. Stich

Oben sticht den fünften Stich mit dem Schelln-König...

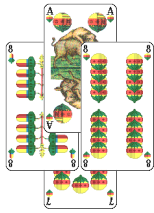


6. Stich

...um im nächsten Stich mit der Schelln-Sau nachzusetzen und auch Ihre Schelln-Zehn noch abzuholen. Die restlichen Stiche gehen dann an Sie, da Sie als einziger noch Trumpf haben.

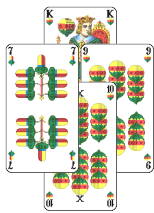
In dem gezeigten Fall hat Oben gepokert, und gehofft, dass er auf Schelln *zweimal* sticht, wenn er sich die Sau aufbehält (siehe dazu auch Abschnitt 11.8). Dies konnte jedoch nur passieren, da Sie selbst auch *zwei* Schelln-Karten gehalten haben. Ihre Gegner haben also zwei Stiche gemacht.

Auf die Schelln-Sau Hätten Sie hingegen von Beginn an auf die Schelln-Sau gespielt, wäre es vielleicht zu folgendem Spielablauf gekommen: Wie zuvor nehmen wir an, dass Sie zu Beginn alle Trümpfe mit Ihren drei Obern abgeräumt haben. Im vierten Stich haben Sie sich entschlossen, *mit der Schelln-Sieben* zu suchen:



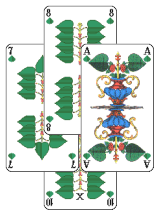
4. Stich

Oben muss seine Schelln-Sau zugeben, da sie die Rufsau ist. Beachten Sie jedoch folgendes: Ihre Schelln-Zehn ist jetzt *hoch*! Ihre einzige Karte, die noch von Ihren Gegnern gestochen werden kann, ist die Gras-Zehn.



5. Stich

Oben entschließt sich in diesem Fall, Schelln nachzuspielen — und Sie können mit Ihrer Schelln-Zehn übernehmen.



6. Stich

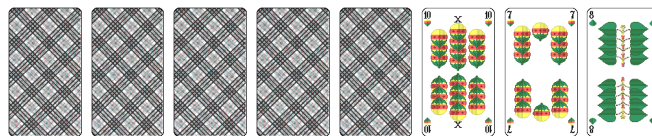
Nun müssen Sie notgedrungen Ihre Gras-Zehn irgendwie loswerden. Dies ist jedoch der *einzige* Stich, den Ihre Gegner in diesem Spiel machen.

Somit konnten Sie, indem Sie auf die Schelln-Sau gespielt haben, von deren Farbe Sie die Zehn und eine kleine Karte hatten, sicherstellen, dass Ihre Gegner nur einen Stich (– statt wie im vorigen Fall zwei –) macht. Es sei an dieser Stelle angemerkt, dass dieses Vorgehen auch funktioniert hätte, falls Rechts den Schelln-König und Oben die Schelln-Neun gehalten hätte.

Fazit: Es *kann* vorteilhaft sein, auf eine Sau zu spielen, deren Farbe man mehr als einmal hat, um sicherzustellen, dass die Gegner nur auf einmal auf einer anderen Fehlfarbe stechen.

Einfluss der Trümpfe auf die Wahl der Rufsau Lassen Sie uns noch einige weitere Beispiele in Betracht ziehen. Wir betrachten nun eine andere Kombination von Farben, in der wir – zu fünf Trümpfen – folgende Farbkarten halten:

3. Rufspiel

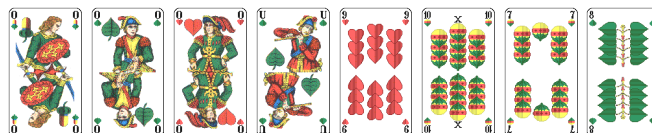


Unsere Farbkarten (Trümpfe ausgeblendet)

Wir haben nur eine Gras-Karte, aber zwei Schelln. Die Wahrscheinlichkeit, dass Gras gestochen wird, ist also niedriger. Dieses Faktum würde dafür sprechen, mit der Gras-Sau zu spielen. Auf der anderen Seite könnten wir in Schelln aber die Zehn schmieren, falls die Sau durchgeht, und andernfalls die Schelln-Sieben zugeben. Also doch eher auf die Schelln-Ass?

Auf welche Sau man nun spielen sollte, sollte man – ohne Kenntnis der Trümpfe – nicht pauschal beantworten. Auch wenn es noch nicht direkt ersichtlich ist, wie und warum sich die Trümpfe auf die Wahl der Rufsau auswirken, werden wir nun genau überlegen, warum dies durchaus sinnvoll sein kann.

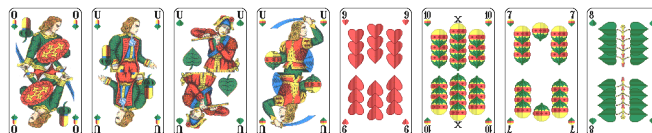
Dazu betrachten wir zunächst folgendes Spiel, bei dem wir selbst das Spiel eröffnen dürfen (unsere drei Farbkarten sind wie zuvor):



Rufspiel auf die Schelln- oder Gras-Sau?

In diesem Fall haben wir folgende Situation: Wir halten die drei höchsten Trümpfe (Eichel- bis Herz-Ober). Das heißt, wir können relativ sicher (in über 70% der Fälle — siehe Abschnitt 15.7.1) die Trümpfe abräumen, wenn wir die drei Ober von oben nach unten spielen, und anschließend mit einem kleinen Trumpf (in diesem Fall Herz-Neun) die verbleibenden Trümpfe ziehen. Das heißt, wir könnten es uns in diesem Fall leisten, auf die Schelln-Sau zu spielen, da wir vermutlich alle Trümpfe abräumen, bevor gesucht wird.

Nun sehen wir uns ein Blatt mit anderen Trümpfen an:



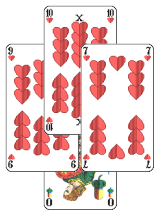
Rufspiel auf die Schelln- oder Gras-Sau?

In diesem Fall haben wir als wirklich starken Trumpf nur den Eichel-Ober und können uns daher nicht sicher sein, dass wir alle Trümpfe abräumen, bevor die Rufsau gesucht wird – ganz im Gegenteil: Wahrscheinlich wird sehr bald gesucht werden. Daher ist in diesem Fall eventuell Gras die bessere Wahl zur Ruffarbe, da die Gras-Sau eher durchgeht (also nicht gestochen wird) als die Schelln-Sau.

Alles Faustregeln. Wie (fast) immer beim Schafkopf gibt es auch hier keine Pauschalregeln. Man sollte eben in jeder Situation abwägen, auf welche Sau zu spielen man sich leisten kann (bzw. welche Sau am meisten Erfolg verspricht). Man sollte sich vor der Spielansage überlegen, welche Trümpfe man (vermutlich) ziehen kann. Genauer: Man sollte überlegen, wie sicher man sein kann, dass man den Gegnern die Möglichkeit zum Stechen entzieht, bevor die Rufsau gesucht wird. Je sicherer man diesbezüglich ist, desto “riskanter” kann die Wahl der Rufsau ausfallen.

3.6 Der erste Stich – als Spieler

Hat man nun das Spiel eröffnet, so sollte man sich Gedanken machen, was der erste Stich zu bedeuten hat. Oft kann man nämlich schon nach dem ersten Stich einiges über die möglichen Mannschaftsverteilungen aussagen. Das werde ich Ihnen an einigen Beispielen demonstrieren. Die Spieler heißen ganz einfach Links, Rechts, und Oben (entsprechend ihren Positionen; Sie selbst sitzen „unten“). Der Stich ist folgendermaßen zu lesen (ich hoffe, ich habe ein intuitives Format gewählt): Die Karte, die in einem Stich ganz zu unterst liegt, ist diejenige Karte, mit der der Stich eröffnet wurde (die also vom jeweiligen Ausspieler ausgespielt wurde). Ihre Karte liegt also unten, dann kommt die von Spieler Links (liegt links), dann die von Spieler Oben (liegt oben), dann die von Spieler Rechts (liegt ganz zu oberst und rechts).



Recht eindeutiger Stich

Dies ist schon ein sehr eindeutiger Stich. Links und Rechts schmieren gar nichts, sie legen einfach nur schlechte Trümpfe rein. Oben schmiert Ihnen seine Herz-10. Man kann also vermuten, dass Oben wohl zu Ihnen gehört. Natürlich kann es aber auch sein, dass Oben als einzigen Trumpf die Herz-10 hat und somit zugeben muss...



Weniger aussagekräftig

Solche Neunaugenstiche kommen erfahrungsgemäß recht häufig im ersten Stich vor. Aus ihnen kann man eigentlich sehr wenig folgern. Man kann nur sagen, dass ihr Partner wohl keine Trumpfschmier hat (den König würde ich nicht als Schmierversuch werten).

Hierbei sollte man natürlich zusehen, dass man die Trumpfschmier, die dementsprechend wohl bei den Gegnern liegt, irgendwie zu fassen bekommt. Hat man genügend starke Trümpfe im eigenen Blatt, könnte es sich hierbei also lohnen, mit einem hohen Trumpf nachzufahren.

3. Rufspiel



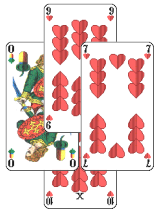
Aufschlussreicher Stich

Nach diesem ersten Stich kann man fast sicher sagen (wenn alle Mitspieler „richtig“ spielen), dass Ihr Partner den Eichel-Ober hat. Warum? Angenommen, Links wäre Ihr Partner: hätte er den alten Ober nicht, so würde er, indem er die Sau schmiert, riskieren, dass die Gegner mindestens 17 Augen machen, da sie ja dann mit dem Alten stechen könnten. Angenommen, Links wäre ein Gegner von Ihnen. Dann hätte er die Sau nicht schmieren dürfen, wenn er selbst den Alten hat. Also hat er darauf spekuliert, dass sein Partner den Blauen sticht. Da der Gras-Ober aber nicht überstochen wurde, kann der Partner von Links den Alten nicht haben — somit muss Ihr Partner den Alten haben. Natürlich gibt es auch bei dieser Konstellation Ausnahmefälle, aber ich würde sagen, dass in so einem Fall zu 99% Ihr Partner den alten Ober hat.



Trumpfziehen mit Zehn

Hier hätte man die Herz-Zehn angespielt und gehofft, dass so einige hohe Trümpfe fallen. Das Ober-Ziehen mit dem Herz-Zehner hätte – wie man sieht – recht gut geklappt. Man kann aber eigentlich nicht sagen, wer zu wem gehört.



Trumpfziehen erfolglos

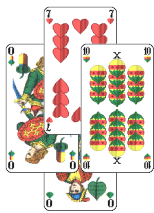
Hier war die Taktik, mit der Herz-Zehn hohe Trümpfe zu ziehen, weniger erfolgreich, da gleich an zweiter Stelle der Alte Ober geflogen ist und die Spieler danach keine nennenswerten Trümpfe reinlegen mussten.

Jemand ist von Beginn an trumppfrei Hat ein Spieler keinen einzigen Trumpf, so ist der erste Stich oft noch aussagekräftiger, da ihr Mitspieler dann schmieren kann (nicht die Rufsau, sondern etwas anderes) oder sich natürlich auch abspitzen, falls Sie überstochen wurden. Man kann sagen, dass man, sofern jemand von Haus aus trumppfrei ist, fast sicher sagen kann, ob er zu einem gehört oder nicht.



Parteien eindeutig

Hier können Sie davon ausgehen, dass Oben Ihr Mitspieler ist, da er auf Ihren Eichel-Ober geschmiert hat, und zwar einen Nicht-Trumpf.



Auch recht eindeutig

Da Rechts die Schellen Zehn an den Eichel-Ober schmiert, der Ihren Gras-Ober gleich überstochen hat, spielen hier wohl Rechts und Links gegen Sie und Oben.



Ihr Partner hat den Alten

Die Schellen-10 wird auf Ihren Blauen geschmiert, der jedoch nicht gestochen wird. Sie können also davon ausgehen, dass Ihr Partner den Eichel-Ober hat und Links nicht zu Ihnen gehört.



Links ist nicht Ihr Partner

In dieser Situation hätten Sie einen sehr niedrigen Trumpf gespielt. Links kann hundertprozentig sicher sein, dass Oben oder Rechts stechen wird. Da Links auf diesen niedrigen Trumpf schmiert, können wir so gut wie hundertprozentig⁸ folgern, dass Links *nicht* Ihr Partner ist. Denn wäre Links Ihr Partner, so hätte er vermutlich nicht geschmiert, da er davon ausgehen kann, dass Ihre Herz-Sieben überstochen wird.

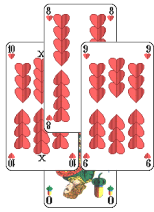
⁸Es gibt – in *äußerst seltenen* Fällen – die Situation, dass der eigene Partner schmiert, um die Gegner dazu zu verleiten, hohe Trümpfe zu opfern und sich gegenseitig zu überstechen. Dies ist aber ganz klar die Ausnahme.

3.7 Ein sehr gutes Beispielspiel

Sie spielen an erster Stelle ein Rufspiel mit der Blauen (Gras-Sau) und haben folgendes Blatt:



Rufspiel mit der Blauen



1. Stich

Im ersten Stich entschließen Sie sich für die Variante, Ihren höchsten Trumpf (also den Eichel-Ober) zu spielen. Damit bieten Sie Ihrem Partner eine Gelegenheit zu schmieren, sofern er kann.

Sie sehen, dass Links Ihnen schmiert, wohingegen Oben und Rechts nur kleinste Trümpfe zugeben. Also könnten Sie (so wie es momentan aussieht) annehmen, dass Links zu Ihnen gehört.



2. Stich

Auch im zweiten Stich heißt es „Spieler Trumpf!“, und Sie legen den Gras-Ober. Alle anderen Spieler geben noch Trumpf zu. Links gibt schon den Schelln-Ober zu, woraus wir schließen können, dass Links nicht mehr allzu viel an Trumpf haben wird (sonst hätte er sich den guten Schelln-Ober vermutlich für später aufgehoben). Oben und Rechts steuern zwei Unter bei.

Außerdem merken wir: Oben hat im ersten Stich die Herz-Acht gespielt, und im zweiten Stich den Herz-König. Wäre Oben unser Partner, so hätte er vermutlich bereits im ersten Stich den Herz-König gespielt, um uns Punkte zukommen zu lassen. Wir können nun so gut wie sicher sagen, dass Oben *nicht* zu uns gehört.

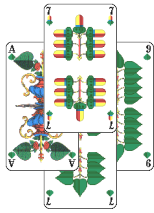


3. Stich

Der dritte Stich läuft wieder über Trumpf. Unsere Vermutung, dass Links nicht mehr viel hat, bestätigt sich: Er ist Trumpf frei!

Außerdem sehen wir, dass Links auf den Eichel-Unter (der von dem Herz-Ober gestochen wird) *nicht schmiert*. Wenn Links nicht zu Ihnen gehören würde, hätte er durchaus riskieren können, hier zu schmieren. Also bestätigt sich unsere Vermutung, dass Links unser Partner ist.

Auch Oben ist Trumpf frei, da er keinen Trumpf zugibt.



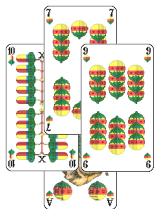
4. Stich

Nun kommt Rechts heraus und sucht die Gras-Sau. Es ist jetzt offensichtlich, dass Sie mit Links zusammenspielen. Oben ist Gras frei, kann aber nicht stechen, da er – wie wir bereits im Stich davor gesehen haben – Trumpf frei ist.



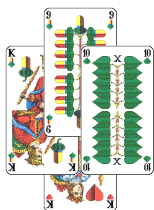
5. Stich

Ihr Partner Links kann sich nun nicht an den Leitsatz „Spieler Trumpf“ halten, da er ja keinen mehr hat. Also spielt er Eichel. Rechts ist Eichel frei und sticht mit der Herz-Sau ein. Aber auch Sie sind Eichel frei und wollen ja Punkte machen, weswegen Sie mit dem Gras-Unter die Herz-Sau von Rechts überstechen. Wenn Sie nachzählen, werden Sie feststellen, dass von den 14 ursprünglich im Spiel vorhandenen Trümpfen bereits 12 gespielt sind. Die verbleibenden zwei Trümpfe haben Sie selbst auf der Hand (Herz-König und Herz-Sieben). Jeder andere Spieler kann also keinen Trumpf mehr haben.



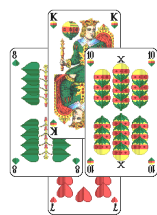
6. Stich

Wie zuvor überlegt, wissen Sie, dass kein Trumpf mehr im Spiel ist. Also kann niemand mehr Ihre Schelln-Sau stechen. Daher spielen Sie sie und machen 21 Augen. Wie sie sehen, ist Links Schelln frei. Also legt Links Ihnen die Eichel-Zehn (10 Punkte) in den Stich, um Ihnen so zu helfen.



7. Stich

Der siebte Stich gehört ebenfalls Ihnen, da sonst niemand mehr Trumpf hat ...



8. Stich

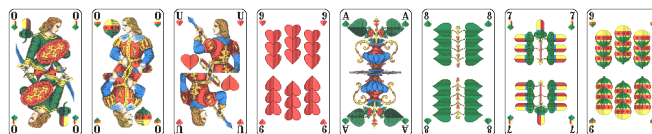
... genau wie der achte Stich.

Sie haben dieses Spiel zusammen mit Links mit 111 Punkten gewonnen, und Ihre Gegner wären dementsprechend *schneider*⁹.

3.8 Spieleröffnung als Mitspieler

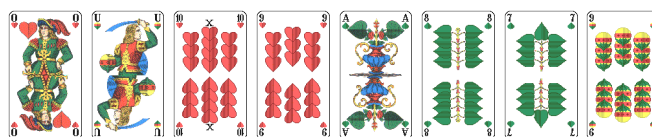
Bis jetzt sind wir ja davon ausgegangen, dass Sie selbst Spieler sind. Was sollte man aber tun, wenn man rauskommt, aber Mitspieler ist?

Betrachten wir ein erstes Beispiel:



Gute Mitspielerkarten

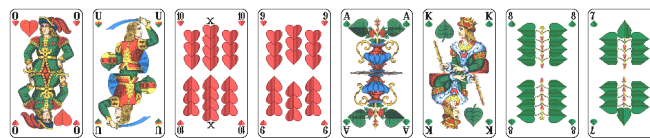
Angenommen, ein anderer Spieler spielt auf die Blaue, also auf die Gras-Sau. Demzufolge sind Sie sein Partner. Nun ist es Ihre Aufgabe, sich als dieser zu erkennen zu geben. Wie gehabt, spielt „Spieler Trumpf, Nichtspieler Nichttrumpf“. Sie sind hier, obwohl sie nicht selbst ein Spiel angemeldet haben, Spieler, wenn auch „nur“ als Mitspieler des Rufenden. Also spielen Sie am besten einen Trumpf. Ich würde hier ganz klar den Eichel-Ober empfehlen, da Ihr Partner dann gleich schmieren kann. Die Gras-Sau würde ich nicht spielen (gleiche Gründe wie für das Nichtsuchen als Rufspieler, s. o.). Im zweiten Stich könnte man dann unter Umständen mit der Herz-9 nachfahren, um dem Partner eine Möglichkeit zu geben, seine Ober (sofern er welche hat) einzusetzen.



Gras ist wahrscheinlich jemand frei

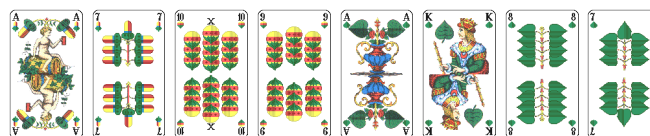
⁹Ihre Gegner sind Nichtspieler und haben weniger als 30 Augen, nämlich nur 9. Damit sind sie *schneider* – siehe Abschnitt 1.4.

Wird man mit einem solchen Blatt gerufen, so sollte man sich klar machen, dass die Gras-Sau mit erhöhter Wahrscheinlichkeit zusammengestochen wird, da man selbst ja schon drei davon hat. (Gras Sau wird also nicht angespielt!) Man sollte hier also besonders versuchen, die Gegner nicht dazu kommen zu lassen, die Blaue zu suchen. Ich würde hier vermutlich den Herz-Ober spielen und die Reaktion der Gegner abwarten. Eine andere Möglichkeit bestünde darin, mit dem Herz-Zehner zu eröffnen und darauf zu hoffen, dass Gras- und Eichel-Ober einfallen – dann wäre der Rote nämlich hoch. Die Schellen-9 ist in diesem Fall ganz klar die Wahl, falls man für Verwirrung sorgen will. Spielt man sie nämlich aus, so spielt man einen Nichttrumpf, woraus die anderen Spieler fälschlicherweise schließen könnten, dass sie Nichtspieler sind, also die Blaue nicht haben. Sollte Ihr Partner aber schon wissen, dass Sie zu ihm gehören (durch Stöße), kann man folgendes sagen: In einigen Kreisen wird das Farbe-Spielen als Signal interpretiert, dass man eine andere Farbe frei ist. Spielte man hier also Schellen, so könnte Ihr Partner daraus schließen, dass Sie eine Farbe frei sind. Da sie aber die Gras-Sau haben, können Sie nur noch Eichel frei sein. Ihr Partner sollte dann den Schellenstich machen und Eichel anspielen, damit sie es stechen können.



Interessante Mitspielerkarten

Hier handelt es sich um ein sehr interessantes Blatt. Man hat nämlich 4 Trumpf und 4 Gras. Sie werden “auf die Blaue” gerufen. Sie können sich sicher sein, dass mindestens einer Ihrer Gegner Gras frei ist, da nur zwei verbleibende Graskarten auf die drei anderen Spieler verteilt sind, also mindestens einer leer ausgeht. Wir haben also mindestens einen Spieler, der Gras frei ist. Das kann aber nicht Ihr Partner sein¹⁰. Hier bietet sich die Möglichkeit des “Weglaufens” an: hat man zu der Rufsau drei weitere Karten gleicher Farbe, so ist es erlaubt, eine andere Farbkarte als die Sau auszuspielen. Das darf man nur, sofern man wirklich vier Karten der Ruffarbe auf der Hand hat und selbst einen Stich eröffnet. So darf man dann die Rufsau später schmieren. Ich würde hier also mit der Gras-7 oder Gras-8 das Spiel eröffnen. Dann machen die Gegner zwar ziemlich sicher den ersten Stich, aber man hat die Gras-Sau wenigstens gerettet.



Kein dankbares Blatt

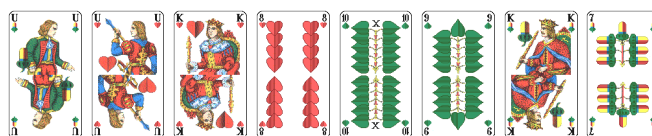
Mit diesem Blatt kann man sich nicht unbedingt gratulieren, dass man gerufen wurde. Man sollte hier darauf achten, dass man sich seinem Partner möglichst schnell zu erkennen gibt, indem man entweder gleich

¹⁰Warum?

wegläuft (auf die Blaue) oder die gesuchte Sau ausspielt (auf die Alte) oder auf einen später gespielten Ober, der sicher ihm gehört, beispielsweise die Schellen-Zehn schmiert.

3.9 Spieleröffnung als Gegenspieler

Kommen wir nun zu folgender Fragestellung: wie eröffne ich das Spiel, wenn ich ein Gegenspieler des Rufenden bin?



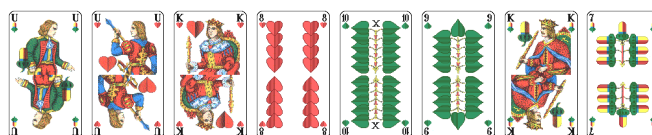
Standardgegenspielerkarten

Angenommen, hier wird auf die Blaue gespielt: was sollten Sie tun? Nach dem Grundsatz „Spieler Trumpf, Nichtspieler Nichttrumpf“ sollten Sie hier auf jeden Fall einmal gehen. Wenn Sie nämlich Trumpf spielen, so meint Ihr Partner, Sie gehören zum Rufenden. So kann man zwar schön seine Mitspieler verwirren, allerdings ist es vor allem für Anfänger ratsam, nach „ungeschriebenen Gesetzen“ zu spielen. Also kommen die Karten vom Eichel-Unter bis zur Herz-8 erst einmal gar nicht in Frage.

Ok, Sie spielen also Farbe, um sich als Nichtspieler zu erkennen zu geben. Um wirklich möglichst wenig Verwirrung zu stiften, sollte man diesen Grundsatz befolgen: Ist man Nichtspieler, soll man – wenn möglich – suchen. Also sollten Sie hier ein Gras ausspielen. Welches? Das hängt von Ihrem Bauchgefühl ab. Hat Ihr Partner bereits einen Stoß gegeben, so könnten Sie vielleicht wagen, gleich mit dem Gras-Zehner zu suchen (auch wenn es sein könnte, dass Sie mit ihm danach noch stechen, wenn die Gras-Sau weg ist). Ansonsten würde ich eher zur Gras-9 greifen.

Regel III.VIII

Als Nichtspieler ist es meist ratsam zu suchen, wenn man eine Karte der Ruffarbe besitzt.

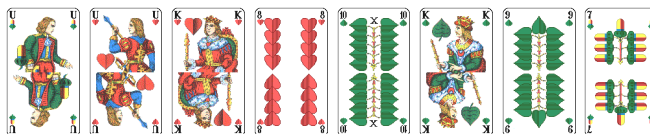


Was tun, wenn auf die Schelln gespielt wird?

Gleiches Blatt, andere Situation: jetzt wird die *Schellen-Sau* gerufen. Sie sollten sich auch hier als Nichtspieler zeigen und eine Farbe anspielen. Normalerweise sollten Sie dann suchen. Da das hier aber nicht

möglich ist, spielen Sie entweder Gras oder Eichel. Dann weiß Ihr Partner sofort (oder sollte zumindest wissen), dass Sie Schellen frei sind und er schleunigst versuchen muss, zu suchen, bevor Ihnen die Trümpfe zum stechen ausgehen.

Betrachten wir nun ein ähnliches Blatt und die zugehörige Situation:



Hier ist wohl jemand Gras frei

Angenommen, hier wird auf die Blaue gespielt: hier rate ich ganz klar dazu, mit dem Gras-Zehner zu suchen, da Ihr Partner mit erhöhter Wahrscheinlichkeit Gras frei ist, da Sie selbst schon drei davon besitzen¹¹.

An dieser Stelle sei auch auf Kapitel 15 verwiesen, in dem die zugehörigen Wahrscheinlichkeiten genauer untersucht werden.

Betrachten wir (bei gleichbleibenden Karten) noch ein weiteres Spiel: Links spielt mit der Alten (also mit der Eichel-Sau) und Sie suchen im ersten Stich, der dann folgendermaßen aussieht:



1. Stich – Sie haben gesucht

Sie sehen also sofort, dass Links mit Oben zusammenspielt – und infolgedessen Rechts Ihr Partner ist. Sie sehen aber noch mehr: Rechts hat die Eichel-Zehn zugegeben, also eine Karte, die viele Punkte bringt. Allerdings wusste er zu diesem Zeitpunkt bereits, dass der Stich an Ihre Gegner gehen wird (er hat ja die Eichel-Sau schon gesehen). Daraus kann man sich folgendes ableiten: *Hätte* Rechts eine andere Eichel-Karte gehabt, so hätte er wohl diese andere Karte gelegt, da sie weniger Punkte für Ihre Gegner bringt. Da er aber die Eichel-Zehn gespielt hatte, *musste* er vermutlich so handeln. Sie können also davon ausgehen, dass Rechts ab diesem Zeitpunkt keine Eichel-Karte mehr hält (er ist also Eichel frei).

¹¹Allerdings werden Sie feststellen, dass es trotz erhöhter Wahrscheinlichkeit oft genug dazu kommt, dass eine Sau „dreimal geht“, in diesem Fall also niemand von Beginn an Gras frei ist.

3.10 Reaktion auf Spieleröffnung

Da man in drei von vier Spielen nicht selbst eröffnet, möchte ich kurz darauf eingehen, welche Schlüsse man aus der Eröffnung eines anderen Spielers ziehen könnte.

Ich gehe im folgenden davon aus, dass Links herauskommt, sie also an letzter Stelle sitzen. Ferner nehmen wir an, dass Rechts auf die Schellen-Sau spielt.

Mögliche Beispielstiche sähen dann folgendermaßen aus:



Links gehört zu Rechts

Bei diesem Stich können Sie davon ausgehen, dass Links zu Rechts gehört (und infolgedessen Sie mit Oben zusammenspielen), da Links den Eichel-Ober („Spieler Trumpf, Nichtspieler Nichttrumpf“) gespielt hat. Rechts hat Links geschmiert, da er weiß, dass den Eichel-Ober niemand kann. Natürlich kann Links auch ein „Falschspieler“ sein, der hier seine Mitspieler austrickst, was jedoch nicht sehr gern gesehen wird.



Sie haben gestochen

Auch hier hat Links mit einem Trumpf eröffnet, ist also wahrscheinlich Spieler. Dementsprechend spielen Sie wahrscheinlich wieder mit Oben, der sofort den Herz-König mit seinem Eichel-Unter überstochen hat. Den Eichel-Unter wiederum hat Rechts überstochen, sie selbst haben den Stich dann letztendlich mit dem Gras-Ober übernommen.



Sofort gesucht

Links hat in diesem Fall sofort gesucht (geschaut, wer die Schellen-Sau hat), indem er ein kleines Schellen ausgespielt hat. Damit ist gleich für Klarheit gesorgt und es gibt keinen Zweifel mehr an der Parteienaufteilung. Sie spielen mit Links, Rechts mit Oben.

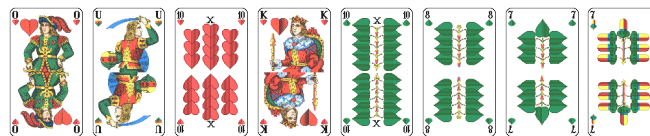


Links ist wohl Ruffrei

Hier hat Links nicht gesucht, sondern eine andere Farbe gespielt. Das bedeutet fast immer, dass Links Nichtspieler ist (wegen Nichttrumpf) und nicht suchen kann (also frei ist). Sie sollten in so einem Fall zusehen, dass Sie möglichst bald stechen, um dann suchen zu können und Ihr Partner die Schelln-Sau stechen kann.

Wenn man hinten sitzt (der letzte ist, der seine Karte in den Stich geben muss), hat man den Vorteil, dass man sieht, was die Spieler davor legen.

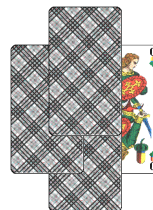
Wie sieht es jetzt jedoch aus, wenn man an der Reihe ist, bevor alle anderen dran sind. Dazu ein paar Beispiele mit folgendem Blatt:



Ihre Karten

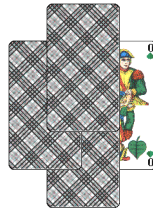
Im folgenden bedeuten umgedrehte Karten, dass man noch nicht weiß, was die entsprechenden Spieler legen.

Rechts spielt mit der Eichel-Sau Zunächst nehmen wir an, dass Rechts mit der Eichel Sau spielt, also Ihr Gegenspieler ist. Sie wissen vor dem ersten Stich nur, dass Sie entweder mit Oben oder mit Links zusammenspielen.



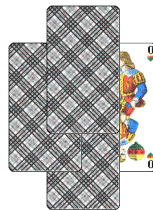
Was tun?

Sie wissen bereits, dass *Sie* sicherlich nicht mit Rechts zusammenspielen. Außerdem wissen Sie, dass der Eichel-Ober nicht gestochen werden kann. Der Stich gehört also hundertprozentig Rechts, Ihrem Gegenspieler. Also sollten Sie möglichst Wenige Augen und einen möglichst niedrigen Trumpf zugeben. Das führt zwangsläufig zur Wahl des Herz-Königs.



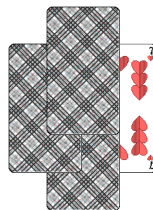
Riskieren?

Hier sehen Sie, dass Rechts mit dem Gras-Ober eröffnet, der vom Eichel-Ober gestochen werden könnte. Sie wissen allerdings nicht, wo der Eichel-Ober sitzt. In so einer Situation muss man einfach aus dem Bauch heraus entscheiden. Sie könnten versuchen, die Herz-Zehn zu schmieren, und hoffen, dass Ihr Partner den Alten hat. Oder Sie riskieren es nicht und legen den Herz-König. Auch hier sollten Sie natürlich keinen hohen Trumpf verschwenden, da Sie auch mit Ihrem Höchsten (Herz-Ober) nicht über den Gras-Ober kämen.



Überstechen?

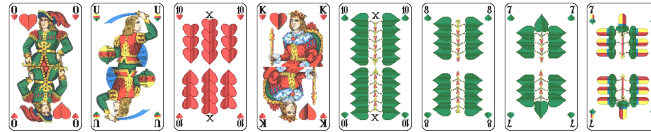
Hier wären Sie in einer Situation, in der Sie den gespielten Trumpf überstechen könnten. Wenn Sie den Schelln-Ober gleich mit dem Herz-Ober überstechen, so signalisieren Sie, dass Sie nicht zu Rechts gehören. Dieser Spielzug könnte also für Klarheit bezüglich der Parteienaufteilung sorgen, da jeder am Tisch merkt (oder merken sollte), dass Sie nicht zu Rechts gehören. Eine andere Variante wäre natürlich, zu schmieren und zu hoffen, dass Ihr Partner sticht.



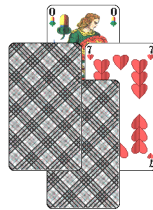
Sehr niedrige Eröffnung

Ein solches Anspiel zeigt oft an, dass Rechts (der Spieler) nicht allzu stark ist. Hier müssen Sie einfach eine Bauchentscheidung fällen, da Sie in dieser Situation kaum Informationen besitzen, die Ihre Entscheidung beeinflussen könnten. Sie können hier also schmieren oder hoch stechen. Vielleicht ist es vorteilhaft, nicht gleich mit dem Ober zu stechen, um eventuell später noch einmal damit Punkte zu machen.

Oben spielt mit der Eichel-Sau Sie haben gesehen, dass Sie an zweiter Stelle recht wenige Informationen haben. Schon an dritter Stelle kann das ganze jedoch anders aussehen. Wieder haben Sie das folgende Blatt:

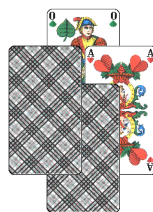


Nun spielt aber Oben auf die Eichel-Sau. Außerdem eröffnet Oben auch das Spiel. Beispielsweise könnte auch er mit dem Eichel-Ober rauskommen:



Sie sehen zwei Karten

Wenn Sie an dritter Stelle sind, haben Sie gegenüber dem Fall an zweiter Stelle einen gravierenden Vorteil: Sie sehen, welche Karte Ihr Vordermann, in diesem Fall Rechts, legt. Hier hätte Rechts die Herz-Sieben, den niedrigsten Trumpf, gelegt – ein möglicher Hinweis dafür, dass er nicht mit Oben zusammen spielt (natürlich kann es Fälle geben, in denen er die Herz-Sieben legt und trotzdem mit Oben zusammenspielt). Sie selbst sollten natürlich auch nicht schmieren, da Sie ja sicher nicht mit Oben zusammen spielen.



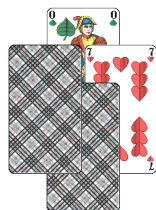
Schmieren?

Ein sehr interessanter Fall: Oben zieht den Gras-Ober an und Rechts schmiert die Herz-Sau. Sollten Sie schmieren? Die Antwort lautet ganz klar: Nein! Sie wissen nämlich nicht, ob Rechts nicht zu Oben gehört, „auf Verdacht“ schmiert und hofft, dass sein Partner sticht oder ob Rechts schon zu Oben gehört und selbst den Eichel-Ober hat, es sich also erlauben kann, die Herz-Sau zu schmieren.

Wenn Rechts nicht zu Oben gehört, spielt er zwangsläufig mit Ihnen zusammen. Sie können aber nicht stechen und sollten daher nicht schmieren, da der Stich dann sicher Ihrer Gegenpartei gehört.

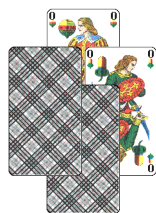
3. Rufspiel

Spielt Rechts schon mit Oben zusammen, so wird er die Herz-Sau sicherlich nicht schmieren, wenn er den Alten Ober nicht selbst hat¹². Also hat er den Alten Ober selbst und Ihre Partei kann den Stich sicher nicht mehr stechen. Somit behalten Sie ihre Herz-Zehn lieber.



Schmieren?

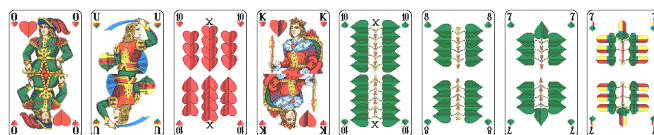
Hier hätte man einen etwas abgewandelten Fall. Dadurch, dass Rechts hier nicht schmiert, lassen sich die oben getroffenen Überlegungen nicht mehr führen. Hier müssten Sie also wieder eine Gefühlsentscheidung treffen: Entweder Sie schmieren oder Sie lassen es.



Rechts übersticht gleich

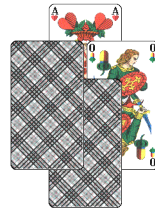
Rechts hat in dieser Situation gleich den Schelln-Ober von Oben niedergebügelt. Sie können also davon ausgehen, dass Rechts mit Ihnen zusammenspielt und daher schmieren.

Rechts spielt an zweiter Stelle mit der Eichel-Sau Betrachten wir noch einmal die erste Situation in etwas abgewandelter Form. Rechts spielt wieder auf die Alte, aber diesmal eröffnet Oben das Spiel. Ihre Karten sind wieder die folgenden:



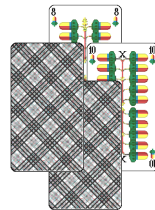
Von Oben (dem Spieleröffner) weiß man zu Beginn nicht, zu welcher Partei er gehört, ob er also Spieler ist oder nicht, ob er also mit Ihnen zusammenspielt oder nicht. Das muss man aus der Spieleröffnung schließen. Betrachten wir wieder verschiedene erste Stiche.

¹²Es sei denn, Rechts hat die Herz-Sau als einzigen Trumpf („blank“). Von solchen Ausnahmen sehen wir im Allgemeinen ab.



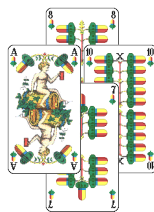
Eindeutige Eröffnung

Eine so eindeutige Spieleröffnung signalisiert sofort, dass Oben mit Rechts zusammenspielt, da er Trumpf gespielt hat („Spieler Trumpf, Nichtspieler Nichttrumpf“). Somit wissen Sie, dass Sie mit Links zusammenspielen.

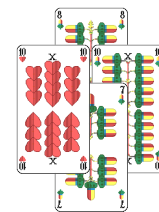


Eindeutig?

Sie sehen, dass Oben die Eichel-Acht spielt. Also sagt uns die erste Intuition, dass Sie mit Oben zusammenspielen. Das trifft auch in ca. 90% aller so gearteten Fälle zu. In den anderen zehn Prozent jedoch ist es so, dass Oben wegläuft. D.h. Oben hatte (mindestens) vier Eichelkarten auf der Hand, sodass es ihm erlaubt war, unter der Sau auszuspielen. Ganz sicher können Sie erst *nach* dem ersten Stich sagen, mit wem Sie zusammengehören:

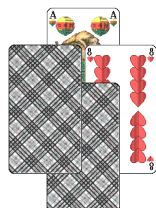


Oben sucht



Oben läuft weg

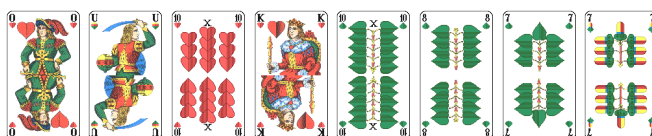
Betrachten wir noch einen anderen Fall:



Oben ist wohl frei

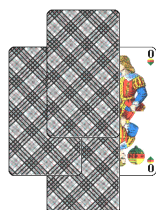
Sie sehen: Oben spielt Farbe, also Nichttrumpf. Also ist Oben vermutlich Nichtspieler und gehört zu Ihnen. Sie sehen außerdem, dass Oben *nicht* die Ruffarbe spielt, sondern Schelln. Das heißt in 99% aller Fälle, dass Oben die Ruffarbe nicht anspielen kann, also frei ist. Sie sollten also schleunigst stechen (am besten mit der Herz-Zehn) und die Eichel-Sau suchen, indem Sie die Eichel-Sieben spielen.

Rechts spielt an erster Stelle mit der Schelln-Sau Wieder halten Sie folgende Karten, aber diesmal spielt Rechts an erster Stelle auf die Schelln-Sau:



Sie sehen also, dass Sie die Ruffarbe (Schelln) *frei* sind. Eröffnet Rechts mit dem Eichel- oder dem Gras-Ober, so sind die Überlegungen denen recht ähnlich, die wir zuvor gemacht haben.

Was aber ist, wenn Rechts mit einem Trumpf eröffnet, den wir selbst stechen könnten, wie zum Beispiel dem Schelln-Ober?

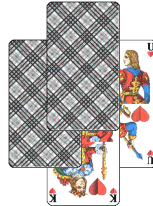


Einstecken?

Wenn Sie mit dem Herz-Ober überstechen, signalisieren Sie jedem am Tisch, dass Sie nicht zu Rechts gehören, was ja nicht falsch ist. Allerdings wäre es für Sie natürlich von Vorteil, dass Ihr Partner die Schelln-Sau sucht, und Sie diese dann mit der Herz-Zehn stechen können. Daher könnte es hier sinnvoll sein, den Stich nicht zu übernehmen, sondern zu hoffen, dass Ihr Partner sticht und im Anschluss sucht.

Folgendes sollte jedoch nicht unerwähnt bleiben: Bei einem so hohen Trumpf wie dem Schelln-Ober besteht natürlich immer das Risiko, dass Ihr Partner nicht überstechen kann. Daher kann das Nicht-Überstechen ebensooft gut wie schlecht ausgehen.

Wenn Rechts jedoch mit einem sehr niedrigen Trumpf eröffnet, so sollten Sie nicht allzu hoch (oder überhaupt nicht) einstechen, um Ihrem Partner die Möglichkeit zu lassen, diesen Stich zu übernehmen und im nächsten Stich zu suchen, damit Sie die Rufsau stechen können.



Hoffen, dass Ihr Partner sticht und sucht

3.11 Fortsetzung des Spiels als Spieler

3.11.1 Weiter Trumpfen

Hat man den ersten Stich nun einigermaßen unbeschadet überstanden, so kann man sich Gedanken über den zweiten machen. Was ist dabei zu beachten? Allgemein wird für den Spieler beim Rufspiel oft folgende Faustregel erwähnt:

Regel III.IX

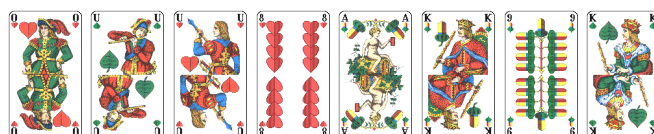
„Einmal hoch und einmal nieder.“

Das bedeutet Folgendes: Man soll abwechselnd einen hohen und einen tiefen Trumpf spielen. Der Grund ist einfach der, dass der Partner auf einen hohen Trumpf von Ihnen schmieren kann und dann auf einen niedrigen Trumpf von Ihnen einen hohen Trumpf von sich einsetzen kann. Dann soll er wieder einen niedrigen spielen, sodass Sie mit einem hohen Trumpf stechen können und so fort. Ziel ist es dabei, dass nicht ein hoher Trumpf von Ihnen und ein hoher Trumpf Ihres Partners in einem einzigen Stich liegen und somit einer der beiden hohen Trümpfe „verschwendet“ wird, indem Sie sich gegenseitig Ihre hohen Trümpfe überstechen. Natürlich geht auch diese Taktik nicht immer auf. Sie sollten nur im Hinterkopf behalten, dass es sich nachteilig auswirkt, wenn Sie beispielsweise mit Ihrem Gras-Ober Ihrem Partner den Herz-Ober ziehen. Hätten Sie einen niedrigen Trumpf gespielt, so hätte Ihr Partner mit seinem Herz-Ober einstechen können. Sie hätten später immer noch mit Ihrem Gras-Ober stechen können. Mit der Zeit bekommt man aber ein Gefühl dafür, was für einen Trumpf man jetzt am besten ausspielen sollte (oder ob man überhaupt einen ausspielen sollte). Natürlich gilt auch im zweiten Stich, dass man mit Trumpf-Schmier hohe Trümpfe ziehen könnte etc.

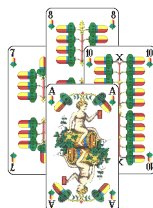
Spielt man weiter Trumpf, so ist man also bestrebt, den Gegnern Ihre Trümpfe abzunehmen. Ich persönlich bevorzuge in den meisten Fällen diese klassische Taktik, erst einmal weiter zu Trumpf zu greifen. Aber es gibt Situationen, in denen andere Alternativen besser sind.

3.11.2 Ruffarbe nachspielen

Eine andere Variante, die von vielen Spielern gern gewählt wird, wenn im ersten Stich die Rufsau gesucht wurde, ist, die Ruffarbe nachzuspielen. Nehmen wir beispielsweise an, man hat folgende Karten:



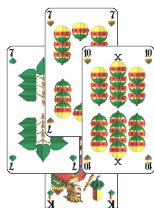
Angenommen, Rechts spielt auf die Alte und es wird gleich im ersten Stich gesucht:



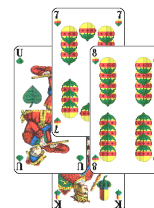
Eichel-Sau gesucht

Ist es nun sinnvoll, Eichel nachzuspielen? Um diese Frage zu beantworten muss, man sich überlegen, was man damit bezwecken will.

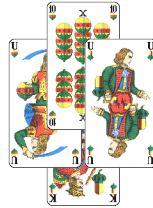
Man kann sich sicher sein, dass Rechts, also der Spielpartner jetzt Eichel frei ist, da insgesamt nur 6 Eichel im Spiel sind, davon 4 schon im ersten Stich gelegt wurden und die restlichen beiden in Ihrem Blatt sind. Außerdem weiß man, dass Rechts in einer günstigen Position sitzt – nämlich an letzter Stelle. Spielt man jetzt Eichel nach, so gibt man Rechts die Gelegenheit, sich irgendeine Farbe frei zu machen oder zu stechen. Wie er mit dem Stich verfährt, kann Rechts ganz entspannt entscheiden, da er an letzter Stelle sitzt und somit sieht, welche Karten seine (und Ihre) Gegner Links und Oben spielen. In diesem Fall könnte sich das Nachspielen von Eichel also durchaus positiv auswirken, da Sie wissen, dass Ihr Partner *sicher* frei ist und eine gute Position hat. Mögliche Stiche könnten so ausfallen:



Niemand wollte stechen

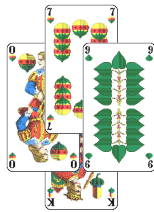


Rechts spatzt sich ab

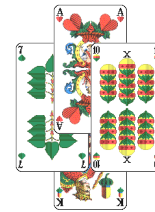


Rechts holt Punkte

Anders sähe es aus, wenn nicht Rechts, sondern Links Sie gerufen hätte. Dann säße Ihr Partner nämlich an einer ungünstigen Stelle, da er nicht weiß, was Rechts und Oben für Karten legen. Sie brächten Links so in eine unangenehme Situation. Sticht Links nämlich gar nicht ein, so ist es für Oben und Rechts ein Leichtes, mit Herz-Sau oder -Zehn viele Punkte zu machen. Sticht Links zu hoch ein, so können sich Oben und Rechts günstig abspatzen. Auch dazu ein paar Beispielstiche:



Gegner spatzten sich günstig ab



Gegner bekommen billig Augen

Regel III.X

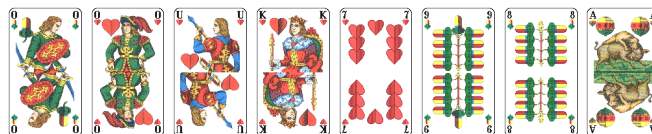
Die Suchfarbe gleich nach dem Suchen nachzuspielen ist nur dann sinnvoll, wenn man weiß, dass der Partner die Ruffarbe jetzt frei ist und der Partner in einer günstigen Position sitzt, sodass man ihn nicht in eine unangenehme Situation bringt.

Außerdem wird in vielen Kreisen das gezielte Spielen einer Farbe als Spieler so gewertet, dass man anzeigen will, dass man eine andere Farbe frei ist — wie in diesem Fall Schelln.

3.12 Ein Beispiel aus dem richtigen Leben

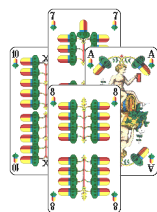
Das nun folgende Spiel ist recht einfach und kann kaum verloren werden. Ein solches Spiel ist ein „Standard“ an einem Schafkopfabend. Man muss – sofern man genügend Übung hat – noch nicht einmal besonders aufpassen. Dennoch empfehle ich, dieses Spiel Stich für Stich durchzugehen und die Rückschlüsse mitzuverfolgen.

3. Rufspiel



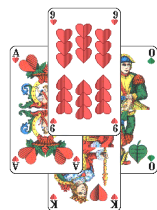
Mit der Alten an letzter Stelle

Wir nehmen an, dass Sie mit obigem Blatt an letzter Stelle auf die Eichel-Sau (die Alte) spielen.



1. Stich

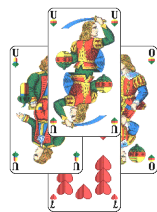
Gleich im ersten Stich sucht Links. Alle beteiligten Spieler wissen nach dem ersten Stich also, wer zu wem gehört. Da Rechts die Eichel-Sau hatte, spielen Sie selbst zusammen mit Rechts gegen Oben und Links.



2. Stich

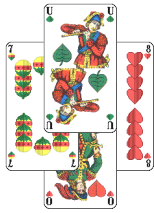
Da Rechts den ersten Stich gestochen hat, darf er im zweiten Stich rauskommen. Er spielt den Gras-Ober. Sie selbst haben den einzigen Trumpf, der noch über den Gras-Ober drüber könnte (nämlich den Eichel-Ober), wissen also, dass Ihre Gegner den Stich hundertprozentig nicht stechen können. Deswegen geben Sie Ihrem Partner vier Punkte (Herz-König).

Links hat gehofft, dass Oben (sein Partner) den Eichel-Ober hat und sticht. Darum hat er es riskiert, die Herz-Sau zu schmieren.



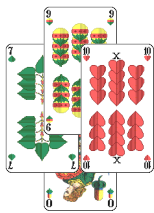
3. Stich

Da Rechts auch den zweiten Stich gestochen hat, darf er auch im dritten Stich wieder anspielen. Er spielt den Schelln-Ober. Sie (sollten) wissen, dass der Gras-Ober bereits gespielt wurde (nämlich im Stich davor) und sonst nur Eichel-Ober und Herz-Ober über den Schelln-Ober drüberkönnen. Aber Eichel- und Herz-Ober haben Sie selbst, weswegen Sie sofort wissen, dass auch dieser Stich *sicher* Ihrer Partei gehört. Allerdings können Sie nicht schmieren und legen deswegen einen niedrigen Trumpf ab. Links und Oben haben noch Trumpf zugegeben.



4. Stich

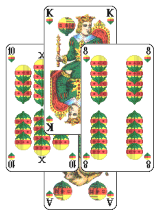
Jetzt hat Rechts einen niedrigen Trumpf angespielt. In diesem Fall müssen Sie das Ruder übernehmen und den Stich sichern. Also legen Sie den Herz-Oben, von dem Sie wissen, dass er von niemandem mehr gestochen werden kann, da den Eichel-Oben Sie selbst haben und der Gras-Oben bereits gespielt wurde.



5. Stich

Im 5. Stich (könnten) Sie wissen, dass noch ein einziger Trumpf in Umlauf ist: Die Herz-Zehn. Also spielen Sie Ihren Eichel-Oben, um diesen letzten verbliebenen Trumpf zu ziehen.

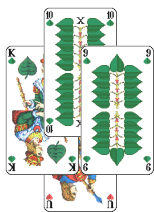
In diesem Fall hätten Sie Ihrem Partner zwar einen Trumpf genommen, aber es hätte ja auch gut sein könne, dass die Herz-Zehn bei Oben, also einem Gegner ist¹³.



6. Stich

Da Sie nun wissen, dass kein Trumpf mehr im Spiel ist, lohnt es sich auch nicht, weiter Trumpf zu ziehen. Deshalb spielen Sie die Schelln-Sau und machen mit ihr immerhin 25 Augen.

In der Situation, dass kein Trumpf mehr da ist, sollte man – meistens – keinen Trumpf mehr verschwenden. Daher haben Sie hier Farbe gespielt. Sie haben sich für die Schelln-Sau entschieden, da man – sofern möglich – das Spiel nicht aus der Hand geben sollte. Die Eichel-Neun könnte noch vom Eichel-König gestochen werden. Wenn nun Links oder Oben den Eichel-König hat, so hätte man das Spiel aus der Hand gegeben.



7. Stich

Wie bereits erwähnt, ist der Eichel-König noch im Spiel. Daher versuchen Sie hier, den Eichel-König zu ergattern, indem Sie Trumpf spielen und darauf hoffen, dass der Spieler, der den Eichel-König hält, ihn wegwirft.

¹³Bei Links kann die Herz-Zehn *nicht* mehr sein, da er im 4. Stich bereits keinen Trumpf mehr zugegeben hat, also *trumpffrei* sein muss.



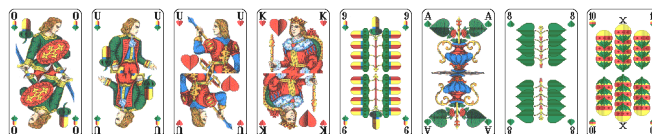
8. Stich

Links war schlau und hat den Eichel-König aufgehoben, sodass Ihre Gegner noch 15 Punkte nach Hause fahren.

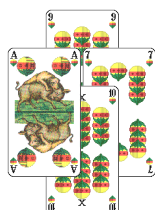
Dieses Spiel hätten Sie und Ihr Partner (Rechts) also mit vier Laufenden¹⁴ (da Ihre Partei die vier höchsten Trümpfe, also vier Ober, hatte) „schneider“ (Ihre Gegenspieler haben weniger als 30 Augen – siehe Abschnitt 1.4) gewonnen.

3.13 Ein mittelmäßiges Spiel

Sie spielen mit folgenden Karten an dritter Stelle auf die Schelln Sau:



Mittelmäßiges Rufspiel



1. Stich

Es wird wieder gleich im ersten Stich gesucht, sodass keine besondere Anstrengung nötig ist, um mitzukommen, wer mit wem spielt. Sie spielen diesmal mit Links.

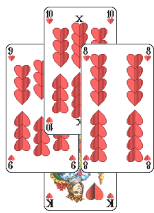
¹⁴Sollten Sie nicht mehr wissen, was Laufende sind, schauen Sie in Abschnitt 1.4 nach.



2. Stich

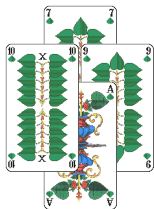
Links kommt mit dem Gras-Unter raus – einem mittelmäßigen Trumpf. Daraus können Sie schließen, dass Links wahrscheinlich nicht so gute Karten hat (zumindest keinen Ober). Oben geht gleich auf's Ganze und schmiert die Herz-Sau, die Rechts jedoch nicht halten kann.

Sie haben Ihren Eichel-Ober für 19 Augen geopfert. Das Problem ist nun, dass Sie als höchsten Trumpf nur noch den Eichel-Unter haben, der noch von 2 anderen Trümpfen (nämlich Herz- und Schelln-Ober) gestochen werden kann.



3. Stich

Im dritten Stich haben Sie niedrig ausgespielt – in der Hoffnung, dass zumindest ein Ober oder Unter fällt. Allerdings konnten Ihre Gegner so 14 Punkte billig nach Hause schaukeln. Oben konnte es bedenkenlos riskieren, mit der Herz-Zehn zu stechen, da hinter ihm nur noch Rechts, sein Partner kommt. Sie können davon ausgehen, dass Links trumpfmäßig nicht mehr viel zu bieten hat, da er sonst wohl versucht hätte, Ihren niedrigen Trumpf so zu überstechen, dass Ihre Gegner nicht mit der Herz-Zehn drüberkönnen.



4. Stich

Im vierten Stich haben Sie Glück, dass Oben Gras anspielt. Sie können 21 Augen mit der Gras-Sau machen.



5. Stich

Hier sind Sie in einer Zwickmühle: Sie haben nur noch zwei Trümpfe und wissen, dass Ihr Partner trumpfmäßig nicht mehr viel beisteuert, aber noch einige Trümpfe in Umlauf sind. Sie haben sich entschlossen, dennoch Trumpf anzuspielen. Komischerweise wird Ihr Herz-Unter jedoch nicht gestochen¹⁵.

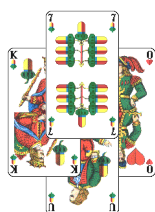
¹⁵Wenn Sie sich den Spielverlauf weiter ansehen, werden Sie feststellen, dass es für Ihre Gegner besser gewesen wäre, hier doch einzustechen.

3. Rufspiel



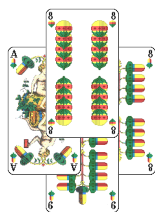
6. Stich

Im sechsten Stich spielen Sie dann Farbe, um nicht Ihren letzten Trumpf abzugeben. Der Stich wird jedoch von Ihrem Gegner (Rechts) gemacht.



7. Stich

Ein guter Spielzug von Rechts war es, Trumpf anzuziehen und aufzuräumen. Obwohl Rechts Nichtspieler ist, hat er hier Trumpf gespielt. Das *kann* dann sinnvoll sein, wenn – wie hier – nicht mehr viele Trümpfe im Spiel sind. Nun sind gar keine Trümpfe mehr im Spiel, da Ihr letzter Trumpf von Rechts gezogen wurde.

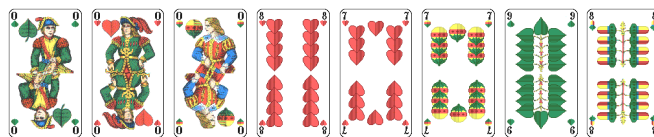


8. Stich

Hier hat Ihre Partei wieder Glück mit der Farbe, sodass Links noch einmal 11 Augen heimbringt.

An diesem Beispiel wird sehr gut klar, dass es auch mal gutgehen kann, wenn man mit wenigen Trümpfen spielt. Ihre Partei hat mit 80 Augen gewonnen.

Wenn man die Karten von Rechts betrachtet, so stellt man fest, dass er folgendes Blatt hatte:



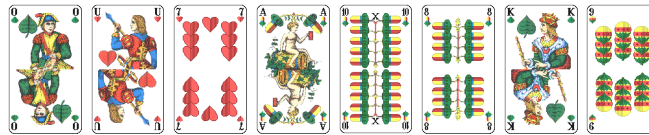
Blatt von Rechts

Sie sehen, dass Rechts mehr Trümpfe hatte als Sie selbst. Folglich kommt es beim Rufspiel nicht ausschließlich auf viele Trümpfe an, sondern ganz besonders auf die Verteilung der Farben. Hier hatten nämlich Sie und Ihr Partner Links *alle* Asse, von denen keine abgestochen wurde.

Nicht umsonst heißt es daher, dass Spiele über die Farben entschieden werden.

3.14 Ein Beispielspiel als Mitspieler

Betrachten wir folgende Situation:



Sie werden gerufen

Wir nehmen an, dass Links an erster Stelle auf die Eichel-Sau spielt. Sie sind also sein Partner. Allerdings wissen das zu diesem Zeitpunkt nur Sie selbst. Oben und Rechts wissen nur, dass sie *nicht* Partner von Links sein können, da Sie nicht die Eichel-Sau besitzen. Links weiß als Spieler zu Beginn am wenigsten, was die Parteiaufteilung angeht.



1. Stich

Links eröffnet das Spiel mit Trumpf: Herz-Acht. Sie können daraus vermuten, dass Links nicht allzu stark ist, da er sonst vermutlich einen höheren Trumpf gespielt hätte. Da er aber einen niedrigen Trumpf ausspielt, muss er eventuell mit seinen Trümpfen haushalten. Da Sie wissen, dass Links zu Ihnen gehört, stechen Sie mit dem Gras-Ober die Unter Ihrer Gegner.

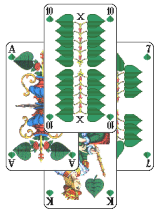


2. Stich

Im zweiten Stich spielen Sie – um sich als Mitspieler zu zeigen – einen Trumpf. Sie haben sich, da Sie im Stich davor schon einen hohen Trumpf gespielt haben, dazu entschlossen, jetzt einen niedrigen Trumpf zu bringen. Links sticht mit dem Gras-Unter ein.

Da Sie selbst jetzt Trumpf gespielt haben, wissen alle (oder sollten wissen), dass Sie Mitspieler sind. Also weiß Rechts nun, dass er mit Oben spielt und Links weiß, dass er mit Ihnen zusammengehört. Oben sieht, dass Links nur den Gras-Unter legt und vertraut darauf, dass Rechts, sein Partner, drüberstechen kann. Rechts hat den Herz-Ober und sticht damit den Gras-Unter von Links.

3. Rufspiel



3. Stich

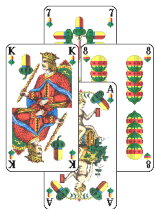
Im dritten Stich spielt Rechts *nicht* die Suchfarbe, also Eichel, sondern eine andere Farbe (nämlich Gras). Die Tatsache, dass Rechts eine Farbe spielt, wird die anderen Mitspieler in ihrem Gedanken, dass Sie mit Links zusammengehören und Oben mit Rechts, bestärken.

Wichtig: Da man als Nichtspieler suchen sollte, wenn irgendwie möglich, Rechts jedoch Gras gespielt hat, können Sie daraus schließen, dass Rechts Eichel frei ist. Also könnte es gefährlich werden, wenn Oben zum Suchen kommt und Rechts noch einen Trumpf hat.



4. Stich

Im vierten Stich entscheidet sich Links, noch einmal Trumpf zu spielen: Diesmal den Schelln-Ober. Oben übersticht sofort mit dem Eichel-Ober. Sie sehen, dass Rechts die Schelln-Ass schmiert, da er weiß, dass er mit Oben zusammengehört. Das bedeutet, dass Rechts keinen Trumpf mehr hat, also Ihre Eichel-Sau auch nicht mehr stechen kann.



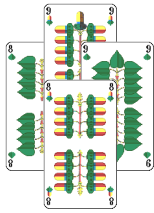
5. Stich

Oben entschließt sich im 5. Stich zu suchen. Rechts hat – wie gesagt – keinen Trumpf mehr und gibt daher die Schelln-Acht zu. Sie legen Ihre Eichel-Sau und fahren 15 Augen ein.



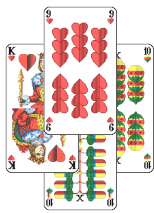
6. Stich

Da Sie selbst keinen Trumpf mehr haben, können Sie die Regel „Spieler Trumpf, Nichtspieler Nichttrumpf“ nicht befolgen. Also spielen Sie diejenige Farbe, die noch nicht gespielt wurde, da Sie vermuten, dass Links als Spieler zumindest eine Farbe frei sein sollte. Sie haben recht mit Ihrer Vermutung und Links sticht mit der Herz-Zehn ein.



7. Stich

Links spielt seinen Spatz Gras-Acht aus, der von Rechts mit der Gras-Neun gestochen wird. Allerdings konnte Oben scheinbar nicht schmieren. Sie selbst geben die Eichel-Acht zu, um keine Punkte herzuschenken.



8. Stich

Der letzte Stich gehört noch Links, der ihn mit dem Herz-König macht.

Sie und Links gewinnen das Spiel mit 85 Augen. An diesem Spiel wird deutlich, dass, obwohl erst im 5. Stich gesucht wurde, also obwohl offiziell erst ab dem 5. Stich klar ist, wer mit wem spielt, schon ab dem 2. Stich recht gut gesagt werden konnte, wer mit wem spielt.

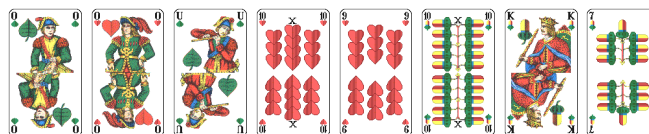
Allerdings ist dies nicht immer so. Es gibt durchaus Rufspiele, bei denen man bis zum vorletzten oder gar letzten Stich nicht weiß, wer sein Partner ist, wie wir im nächsten Beispiel sehen werden.

3.15 Ein kurioses Rufspiel

Wichtig: Um das folgende Spiel zu verstehen, sollten Sie bereits sattelfest im Rufspiel sein, da die Kartenaufteilung vermutlich schnell verwirren kann, wenn man es sich als blutiger Anfänger zu Gemüt führt.

Wir werden nun ein Rufspiel betrachten und stichweise analysieren. Dabei werden wir uns insbesondere die Gedanken machen, die man sich am Spieltisch wohl auch machen würde. Nun aber zum eigentlichen Spiel.

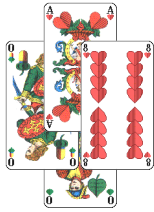
Sie selbst haben folgende Karten und spielen an erster Stelle auf die Alte:



Sie spielen auf die Alte

3. Rufspiel

Sie haben selbst drei Eichel auf der Hand, also ist es recht wahrscheinlich, dass einer Ihrer Gegner Eichel frei ist. Allerdings können Sie ja auf keine andere Ass spielen, sodass nur die Eichel-Sau übrig bleibt.



1. Stich

Sie kommen im ersten Stich selbst heraus und eröffnen mit dem Gras-Ober. Links übersticht sofort mit dem Eichel-Ober, woraus Sie vermuten können, dass Links nicht zu Ihnen gehört. Oben schmiert auf den Eichel-Ober von Links die Herz-Ass, was darauf hindeutet, dass Oben wohl auch nicht mit Ihnen zusammenspielt. Also gehen Sie bis jetzt davon aus, dass Rechts Ihr Partner ist, denn er schmiert nicht.



2. Stich

Im zweiten Stich kommt Links mit der Schelln-Ass heraus – ein weiteres Indiz dafür, dass er nicht Ihr Partner ist, da er sonst Trumpf spielen würde. Die anderen Spieler geben Schelln zu, Sie stechen mit der Herz-Zehn und machen 35 Augen.



3. Stich

Sie spielen im dritten Stich den Herz-Ober. Links gibt die Schelln-Sieben zu. Daraus können Sie schließen, dass er *eventuell* doch zu Ihnen gehört und im ersten Stich den alten Ober legen *musste*, da er nur eine Trumpfkarte (eben den Eichel-Ober) hatte. Aber warum schmiert Links dann nicht, wenn er doch wissen müsste, dass Ihr Herz-Ober von niemandem mehr gestochen werden kann?

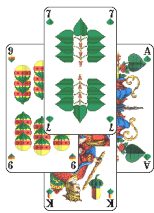
An einem solchen Punkt sollten Sie zumindest vorsichtig werden und genau aufpassen wer was legt. Allerdings besteht, da Links nicht geschmiert hat, noch kein Grund anzunehmen, dass er oder gar Oben zu Ihnen gehört. Sie sollten sich in dieser Situation einfach auf nichts allzu sehr festlegen, da Links – wie Sie jetzt sehen – nur einen Trumpf hatte und das Spiel daher eventuell einen unkonventionellen Verlauf genommen haben könnte.

Was man jedoch mit ziemlicher Sicherheit sagen kann, ist, dass Oben nicht zu Ihnen gehört. Denn Oben hat im ersten Stich seine Herz-Ass verschmiert, obwohl er – wie wir jetzt sehen – durchaus einen niedrigeren Trumpf zur Verfügung gehabt hätte. Wenn Oben also zu Ihnen gehören würde, dann hätte er wohl seine Herz-Sau aufbehalten und sie Ihnen jetzt geschmiert. Wir können es also als Tatsache annehmen, dass Oben nicht mit Ihnen zusammen spielt.



4. Stich

Nun spielen Sie einen niedrigen Trumpf. Links schmiert noch immer nicht. Spätestens jetzt könnten Sie vermuten, dass Links *doch* zu Ihnen gehören *könnte*, da er es andernfalls durchaus hätte riskieren können, auf einen so niedrigen Trumpf zu schmieren und zu hoffen, dass sein Partner sticht.



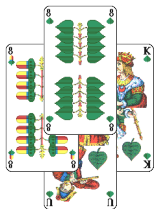
5. Stich

Im fünften Stich spielt Rechts die Gras-Ass an.

Rechts spielt zwar keinen Trumpf, aber das muss in dieser Situation noch nicht zwangsläufig darauf hindeuten, dass Rechts Nichtspieler ist. Es wurde nämlich bereits drei Trumpfstiche ausgespielt. Es könnte also sein, dass Rechts trumppfrei ist und daher keinen Trumpf anspielen kann.

Sie selbst sind Gras frei, haben also die Wahl ob Sie stechen sollen oder nicht.

Da Sie nur ziemlich sicher wissen, dass Oben nicht zu Ihnen gehört, riskieren Sie es und geben Rechts den Eichel-König. Sie schmieren extra die Eichel-Zehn nicht, da Sie im Hinterkopf haben, dass auch Links Ihr Partner sein könnte.



6. Stich

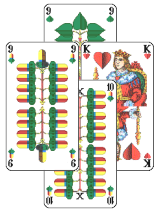
Im 6. Stich spielt Rechts noch einmal Gras an. Sie wissen, dass die Gras-Zehn noch unterwegs ist und wollen Sie mit dem Gras-Unter holen. Jedoch bekommen Sie insgesamt nur 6 Augen.



7. Stich

Im 7. Stich sind Sie dann gezwungen zu suchen, da Sie nur noch zwei Eichel auf der Hand haben. Und erst jetzt sehen Sie, dass Sie tatsächlich mit *Links* zusammenspielen, da er die Eichel-Ass hatte. Sie sehen auch, dass sowohl Rechts als auch Oben Eichel frei sind. Also sticht Oben und Rechts schmiert.

3. Rufspiel



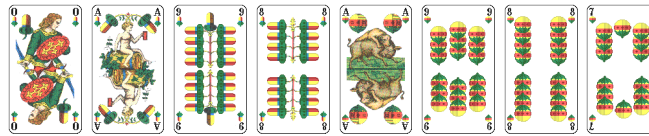
8. Stich

Im letzten Stich haben Ihr Partner Links und Sie nur noch Eichel, können also nicht den Herz-König von Rechts stechen.

Sie haben das Spiel zusammen mit Links mit 63 Augen gewonnen.

Dieses Spiel ist ein Extrembeispiel für ein Rufspiel. Sowohl Oben als auch Rechts waren Eichel frei. In solchen Situationen, die zugegebenermaßen nicht allzu häufig auftreten, kann es schnell unklar werden, wer zu wem gehört.

Eine Frage, die sich natürlich stellt, ist, warum sich Links nicht als Mitspieler zu erkennen gegeben hat im zweiten Stich. Betrachten wir dazu die Karten von Links:

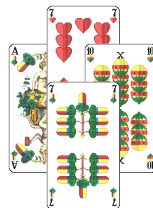


Karten von Links

Nachdem Links im ersten Stich bereits gezwungen war, seinen einzigen Trumpf, den Eichel-Ober zuzugeben, hatte er im zweiten Stich die Wahl zwischen Eichel und Schelln. Da er selbst bereits drei Eichel hatte, war die Wahrscheinlichkeit recht hoch (ca 75%, siehe Abschnitt 15.6), dass einer Ihrer Gegner (also Oben oder Rechts) Eichel frei ist. Daher hat Links sich entschlossen, um Ihren Gegner nicht Punkte in die Hände zu spielen, Schelln anzuspielen, in der Hoffnung, dass Sie frei sind.

Dadurch haben Sie (vermutlich auch Oben und Rechts) jedoch geglaubt, Links sei Nichtspieler und haben angenommen, dass Rechts Ihr Partner sei.

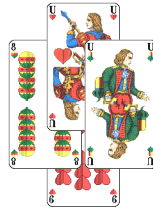
Hätte Links im zweiten Stich gleich die Eichel-Sau angespielt um sich als Mitspieler zu zeigen, wäre klar gewesen, wer mit wem spielt und Sie hätten auch gewusst, dass Links vermutlich keinen Trumpf mehr hat (da er sonst ja Trumpf gespielt hätte). Allerdings hätte ein Stich dann wohl so aussehen können:



Gegner hätten gestochen

Es gibt also durchaus Rufspiele, in denen man lange nicht weiß, wer zu wem gehört. Mit der Zeit bekommt man ein recht sicheres Gespür dafür, ob man den Indizien trauen kann oder ob man – wie in diesem Fall – genau aufpassen sollte, wer was spielt.

In diesem Beispiel sollten Sie stutzig werden, da Ihr Partner Links im vierten Stich nicht schmiert, da er weiß, dass Ihre Gegner drüberstechen werden¹⁶.



4. Stich – Links schmiert nicht

Wenn man keine Ahnung hat mit wem man zusammenspielt, ist es deutlich schwieriger, richtig gut zu spielen, da viele Überlegungen ja darauf gründen, wer zu einem gehört und wer nicht. Es ist in solchen Fällen nützlich, genau mitzuzählen, wer wie viele Punkte hat. Da Sie in diesem Fall beispielsweise relativ früh wussten, dass Oben nicht zu Ihnen gehört, könnten Sie dann die Möglichkeiten durchspielen, wie es mit den Punkten aussehen würde wenn Links bzw. wenn Rechts zu Ihnen gehört.

3.16 Fortsetzung des Spiels als Nichtspieler

Als Nichtspieler gestaltet sich die Sache etwas schwieriger. Hier muss man versuchen, dem Spieler die Trümpfe zu nehmen, ohne selbst Trumpf zu spielen (man hat als Nichtspieler vermutlich wenige davon) und auch ohne allzu viele Punkte abzugeben.

Hier ein Patentrezept anzugeben, ist unmöglich, da es einfach zu viele Kartenkonstellationen gibt. Man kann nur Anhaltspunkte geben:

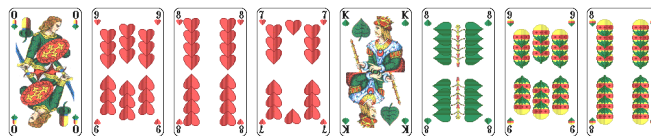
Weiß man beispielsweise, dass der eigene Nichtspielerpartner eine Farbe frei ist, so kann man den Spieler unter Druck setzen, indem man wiederholt genau diese Farbe spielt. Dadurch ist der Spieler in der Lage, in der er entweder einen Trumpf opfert, um den Stich zu nehmen, oder aber Trumpf spart und riskiert, dass sein Gegner Punkte einfährt.

3.17 Ein einfaches Rufspiel als Gegenspieler

Wir betrachten nun ein Spiel, indem Sie nicht der Spielerpartei angehören, sondern als Nichtspieler agieren. Sie selbst haben folgendes Blatt:

¹⁶In diesem konkreten Fall hatte Links sowieso keine Schmier mehr. Aber im laufenden Spielbetrieb weiß man das ja nicht, und sollte daher auf jeden Fall stutzig werden und genau aufpassen, ob man irgendwelche Anhaltspunkte findet, die Aufschluss über die Parteiaufteilung geben.

3. Rufspiel



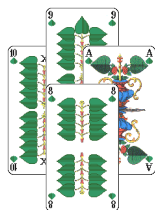
Ihre Karten

Oben spielt mit der Gras-Sau und eröffnet den ersten Stich:



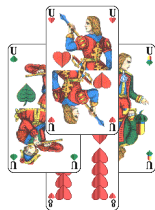
1. Stich

Oben eröffnet mit dem Herz-Ober. Sie entschließen sich, nicht einzustechen, um nicht den wertvollen Eichel-Ober abzuwerfen und danach ziemlich schwach dazustehen. Links übersticht den Herz-Ober mit dem Gras-Ober. Dies ist ein Anzeichen dafür, dass Links nicht zu Oben gehört, also Ihr Partner ist.



2. Stich

Im zweiten Stich sucht Links, was unsere Vermutung also bestätigt. Die Spielerpartei macht 21 Augen auf Gras.



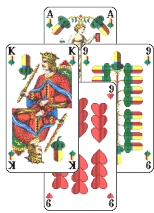
3. Stich

Rechts hält sich an den Merkspruch „Spieler Trumpf, Nichtspieler Nichttrumpf!“ und spielt den Eichel-Unter, den Sie wieder nicht übernehmen (dies ist eine Bauentscheidung). Zwei weitere Unter fallen.



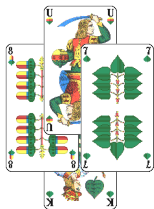
4. Stich

Nun spielt Rechts Schelln, was von allen Spielern bedient wird. Oben sticht ein. Weitere 15 Augen auf Farbe.



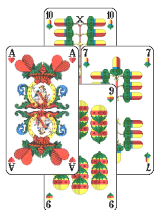
5. Stich

Oben spielt als Spieler die Eichel-Sau an, nachdem erst zweimal Trumpf gespielt wurde. Dies kann man als Indiz werten, dass Oben nicht das stärkste Spiel auf der Hand hat. Glücklicherweise können Sie günstig mit der Herz-Neun einstechen und machen 15 Augen.



6. Stich

Sie spielen – als Nichtspieler – Farbe an. Sie haben sich für den Gras-König entschieden, da dieser von keinem Gras mehr gestochen werden kann (Gras-Zehn und -Sau sind bereits weg). Also muss Oben – sofern er diesen Stich haben will –, Trumpf opfern, was er auch tut. Er sticht mit dem Schelln-Unter, ergattert aber bloß 6 Augen.



7. Stich

Oben spielt noch einmal Eichel. Sie selbst könnten dieses Eichel stechen, riskieren aber, die Schelln-Acht abzuwerfen. Sie können dies nahezu gefahrlos tun, da neben Ihrem Eichel-Ober noch drei Trümpfe im Spiel sind: Schelln-Ober, Herz-Sau und Herz-Zehn. Da außer Eichel-Zehn und Eichel-Sieben kein Eichel mehr im Spiel ist, wissen Sie, dass Links Eichel frei ist. Außerdem haben Rechts und Oben in dem Moment, in dem Sie die Schelln-Acht legen, jeweils noch eine einzige Karte auf der Hand – Ihr Partner Links *muss* also noch mindestens einen Trumpf haben, mit dem er das Eichel stechen kann. Daher stechen Sie nicht, sondern überlassen Links den Stich.



8. Stich

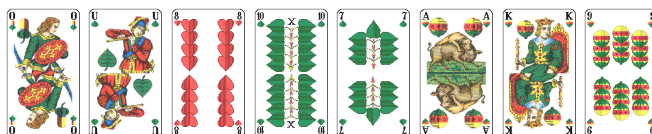
Da Sie den Eichel-Ober aufgehoben haben, machen Sie den letzten Stich. Sie gewinnen (zusammen mit Links), da Ihre Partei 72 Augen ergattert hat.

Anmerkung: In diesem Spiel wäre es fatal gewesen, wenn Sie im siebten Stich eingestochen hätten. Dann hätte der letzte Stich nämlich dem Schelln-Ober von Oben gehört, und Sie hätten dieses Spiel (wenn auch knapp) verloren. Die Überlegung, dass Ihr Partner das Eichel stechen kann, war hier also der Gewinner!

3.18 Ein interessantes Gegenspielerrufspiel

In diesem Abschnitt wird es um ein Spiel gehen, das ich bei einem Freund abgeschaut habe, als er gespielt hat. Sie sehen hierbei den genauen Spielablauf und die Gedanken des Spielers, der das Spiel entscheidend geprägt hat.

Folgendes sind Ihre Karten:



Ihre Karten

Rechts spielt an dritter Stelle auf die Eichel-Sau. Sie sitzen an letzter Stelle und sind Eichel frei und hoffen dementsprechend, dass sofort gesucht wird, und Sie Augen einfahren können. . .

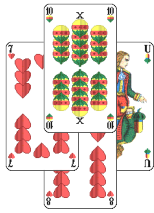


1. Stich

. . .doch es kommt anders: Links spielt ein niedriges Gras an. Oben sticht, wird jedoch von rechts überstochen. Da Rechts sicher nicht zu Ihnen gehört, wird nicht geschmiert.

Bestandsaufnahme: Links spielt Farbe an – ein Indiz dafür, dass er Ihr Partner und Eichel frei sein könnte. Dementsprechend wären Oben und Rechts Partner.

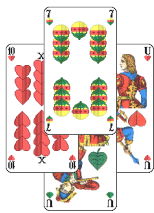
Außerdem wissen Sie mit Sicherheit, dass Gras-Sau, -Acht und -König bei Links sitzen müssen.



2. Stich

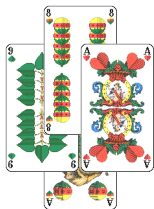
Rechts spielt einen Trumpf an, den Sie nicht stechen – Sie hoffen, dass Sie mit Ihrem Eichel-Ober später mehr ergattern können.

Oben ist trumppfrei und schmiert die Schelln-Zehn an Rechts. Jetzt wissen wir (fast) hundertprozentig, dass Oben zu Rechts gehört, und Sie dementsprechend mit Links zusammen spielen.



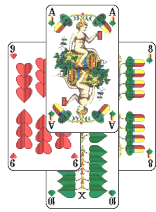
3. Stich

Den dritten Stich übernehmen Sie mit dem Gras-Unter und Links schmiert Ihnen die Herz-Zehn, da er weiß, dass Oben keinen Trumpf mehr hat.



4. Stich

Sie wollen kein Gras spielen, da sowohl Oben als auch Rechts (also *beide* Gegner) Gras frei sind und da viele Punkte einfahren könnten. Also spielen Sie Schelln an, was jedoch von Rechts gestochen wird. Glücklicherweise hat Links nicht seine Gras-Sau verschmiert.



5. Stich

Der entscheidende Stich des Spiels! Rechts entscheidet sich, die Eichel-Sau zu *suchen*. Sie selbst standen vor der Wahl, entweder mit Ihrem Eichel-Ober zu stechen oder aber darauf zu vertrauen, dass Links diesen Stich noch übernehmen kann. Sie haben sich dafür entschieden, die Gras-Zehn zu schmieren und zu hoffen, dass Ihr Partner Links den Stich übernimmt, da er ja *nicht* gesucht hat und deswegen eventuell Eichel *frei* ist.

Dies könnten Sie aus folgender Überlegung getan haben: Rechts spielt ein Rufspiel, hatte also bei Spielbeginn *maximal* sieben Trümpfe. Das bedeutet, dass Sie, Links und Oben bei Spielbeginn zusammen *mindestens* sieben Trümpfe hatten. Sie selbst wissen, dass Sie bei Spielbeginn drei Trümpfe hatten, woraus sich sofort ergibt, dass Links und Oben (zusammen) mindestens vier Trümpfe gehalten haben. Da sich in den ersten beiden Stichen herausgestellt hat, dass Oben nur einen Trumpf hatte, können wir schließen, dass Links zu Beginn mindestens drei Trümpfe hatte – also jetzt noch mindestens einen Trumpf halten *muss*.

Links sollte nun gesehen haben, dass Sie das letzte Gras abgeworfen haben. . .



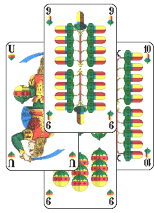
6. Stich

. . .und riskiert es deshalb, die Gras-Sau anzuspielen, auf die Sie einundzwanzig Augen mit dem Eichel-Ober machen.



7. Stich

Nun spielen Sie den Schelln-König, der nur noch von Trumpf gestochen werden kann (alle höheren Schelln sind bereits weg). Rechts übernimmt diesen Stich. . .



8. Stich

...sodass Links im letzten Stich mit seinem Schelln-Unter recht behält und die letzten zwölf Punkte nach Hause bringt.

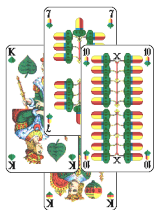
Sie gewinnen dieses Spiel zusammen mit Links mit 68 Augen. In diesem Spiel war der fünfte Stich ganz entscheidend, in dem Sie sich entschlossen haben, nicht mit dem wertvollen Eichel-Ober einzustechen, sondern Ihrem Partner noch ein wenig zuzutrauen.

Alternativer Spielausgang. Wir könnten uns natürlich fragen, was passiert wäre, wenn Sie mit dem Eichel-Ober eingestochen hätten. Bis zum vierten Stich wäre natürlich alles so verlaufen wie es tatsächlich verlaufen ist, aber betrachten wir interessehalber einmal, was ab dem fünften Stich (vermutlich) geschehen wäre:



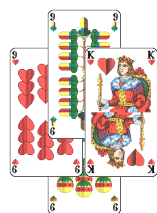
5. Stich – Alternative

Sie stechen im fünften Stich mit dem Eichel-Ober ein. Rechts schmiert seine Gras-Sau und Oben muss seine Eichel-Sau zugeben.



6. Stich – Alternative

Nun haben Sie die Wahl zwischen Schelln und Gras. Da Oben und Rechts Gras frei sind, wollen Sie diese Farbe nicht anspielen, sondern entscheiden sich für Schelln, worauf sich Rechts der Eichel-Zehn entledigt...



... und den siebten und ...

7. Stich – Alternative



... achten Stich macht.

8. Stich – Alternative

Hätten Sie so gespielt, so hätte Ihre Partei insgesamt 58 Punkte gemacht und das Spiel verloren.

3.19 Stoß

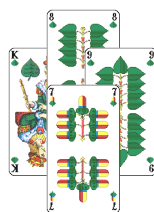
Hat ein Gegenspieler den Eindruck, dass er das Rufspiel, das der Spieler angesagt hat, gewinnen wird, so kann er den Preis des Spiels mit einem *Stoß* verdoppeln. Im folgenden möchte ich kurz darauf eingehen, wie man sich beim Stoß verhalten *könnte*.

3.19.1 Verhalten als Stoßempfänger

Im folgenden wird davon ausgegangen, dass Sie ein Rufspiel spielen und einen Stoß bekommen haben.

Ein Patentrezept gibt es auch bei diesem Kapitel nicht, allerdings kann man aus einem Stoß einiges schließen: Man kennt sofort einen Spieler, mit dem man hundertprozentig *nicht* zusammenspielt. Die beiden anderen Spieler haben dann schon Gewissheit, mit wem sie spielen und mit wem nicht (siehe 3.20). Ferner kann man davon ausgehen, dass der stoßende nicht unbedingt schwach ist und in *den meisten* Fällen mindestens eine Farbe (oft die Ruffarbe) frei ist. Sie sollten dann also vermeiden, dass die Rufsau gesucht wird, da selbige bei einem Stoß oft gestochen wird. Oft hilft es, den Stoßer zum stechen zu „zwingen“ (indem man beispielsweise einen kleinen Trumpf ausspielt, über den er sicher drüberstechen muss), damit er dann rauskommt und (hoffentlich) irgendetwas anspielt, das Sie dann stechen können. Diese Methode ist vor allem dann sinnvoll, wenn der Stoßer links von Ihnen sitzt. Kommt er dann raus, sitzen Sie nämlich an vierter Stelle – somit haben Sie eine angenehme Position, weil Sie dann sehen, was alle drei Spieler vor Ihnen bei dem Stich machen. Sie können dann entscheiden, ob Sie stechen oder abspatzen.

Ein (etwas extremes Beispiel) zum Verständnis. Sie spielen mit blanker Eichel-Sieben mit der Alten und Links kommt im ersten Stich raus. Er hat einen Stoß gegeben.



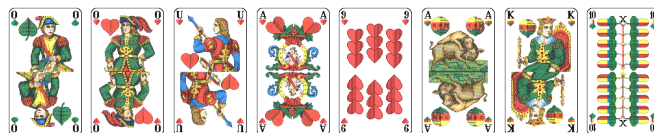
Abgespatzt

Sie wissen: Links gehört nicht zu Ihnen, deswegen haben Sie Ihre Eichel-Sieben abgeworfen. Damit bekommt Links vier Augen (sehr wenig), Sie sind Eichel frei, können ab jetzt also die Eichel-Sau von Ihrem Partner mit einem mittleren bis hohen Trumpf schützen und Links kommt wieder raus, Sie sitzen also wieder an der angenehmen vierten Position.

3.19.2 Stoß geben

Wann sollte ich einen Stoß geben? Diese Frage ist nicht unumstritten und wird von vielen Spielern anders beantwortet. Während die einen sagen, ab 4 mittulguten Trümpfen könne man einen Stoß bedenkenlos riskieren, meinen die anderen, man benötige mindestens 6 Trumpf und müsse 2 Farben frei sein. Am besten ist wohl ein gesundes Mittelmaß, aber natürlich hat es auch schon Situationen gegeben, in denen mit 3 Trumpf erfolgreich gestoßen wurde – ebenso wie es Situationen gegeben hat, in denen mit 7 Trumpf erfolglos ein Stoß gegeben wurde.

Da Schafkopf ein so umfangreiches Spiel ist, kann ich auch hier nur Richtlinien angeben, wann man stoßen könnte. Vorteilhaft sind natürlich immer Trümpfe – je höher, desto besser. Auch sollte man – meiner Ansicht nach – schon mindestens eine Farbe frei sein, damit man auf ihr viele Augen einfahren kann. Man kann natürlich auf seinen Partner zählen, allerdings sollte man von ihm nicht zu viel erwarten. Ein Beispiel: Oben spielt auf die Blaue, Sie haben:



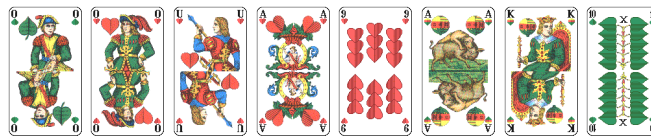
Hier könnte man durchaus einen Stoß überlegen: Sie haben 2 Ober, also haben die Gegner keine Laufenden¹⁷, außerdem haben Sie die Herz-Sau, mit der Sie eventuell die Gras-Sau stechen können. Dann haben Sie noch die Herz-Neun, die Sie legen können, wenn Ihre Gegner einen Trumpfstich machen. Den

¹⁷Laufende sind in Abschnitt 1.4 erklärt.

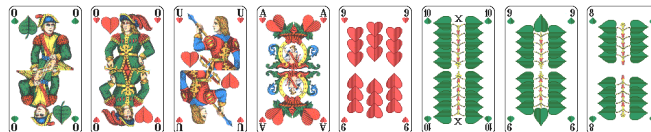
3. Rufspiel

Herz-Unter können Sie ebenfalls gut gebrauchen. Ein gewisses Risiko birgt die Eichel-Zehn: Angenommen, Ihre Gegner haben die Eichel-Sau, dann können sie Ihre Eichel-Zehn stechen und machen wahrscheinlich 21 Augen.

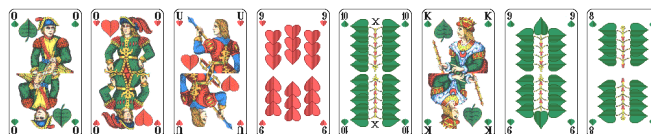
Der Ausgang dieses Spiels hängt auch davon ab, ob Ihr Partner, Sie oder einer Ihrer Gegner das Spiel eröffnet. Sucht Ihr Partner beispielsweise gleich mit der Gras-Zehn, so machen sie im ersten Stich 32 Augen, wenn Sie mit der Herz-Sau stechen. Müssen Sie im ersten Stich anspielen, so haben Sie die Wahl zwischen Schelln und Eichel (Trumpf ist eher zweite Wahl) – Sie müssen also das Risiko eingehen, dass Ihre Gegner gleich im ersten Stich relativ viele Punkte holen. In diesem Fall würde ich einen Stoß empfehlen.



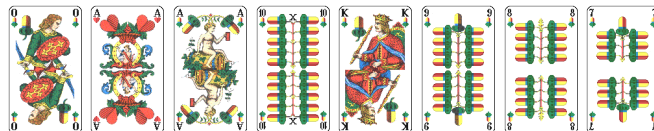
Diese Karten machen einen Stoß schon recht interessant, da Sie hier die Gras-Zehn blank haben – Ihre Gegner werden mit der Gras-Sau unter Umständen also mindestens 21 Punkte einfahren. Sie sind zwar Eichel frei, aber bei Eichel sind Ihre Gegner – sofern sie denn die Eichel-Sau haben – nicht gezwungen, Sie zu legen (die Gras-Sau hingegen müssen sie legen, da auf sie gespielt wird). Außerdem können Sie wohl davon ausgehen, dass der Spieler entweder Eichel oder Schelln frei ist. Ganz trickreich wäre natürlich, wenn Sie es schaffen, irgendwann, bevor die Gras-Sau gesucht wird, die Gras-Zehn abzuspatzen und dann die Gras Sau zu stechen. Hier ist ein Stoß bedingt empfehlenswert.



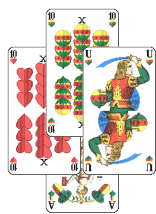
Diese Karten haben folgende Besonderheit: Sie sind als Gegenspieler 2 Farben frei und haben die Ruffarbe dreimal. Ihr Partner ist zu ca. 75 % Gras frei. Sie können also davon ausgehen, dass Ihr Partner – wenn früh genug gesucht wird und er noch Trumpf hat – die Gras-Sau stechen kann. Sie können sich dann um die beiden anderen Farben kümmern. Allerdings sollten Sie aufpassen, denn wahrscheinlich ist auch einer Ihrer Gegner eine Farbe frei, die Sie frei sind. Stechen Sie also nicht unbedingt gleich mit der Herz-Sau ein, wenn noch jemand nach Ihnen kommt. Hier wäre ein Stoß empfehlenswert mit der Begründung, dass Sie Schelln und Eichel stechen können und Ihr Partner sich vielleicht um Gras kümmert.



Das Blatt links ist nun noch extremer: in diesem Fall ist Ihr Partner *sicher* Gras frei. Sie sollten so schnell wie möglich versuchen, die Gras-Sau zu suchen, damit Ihr Partner sie noch stechen kann, bevor er alle Trümpfe abgeben muss. Stoß empfehlenswert, wenn Sie zu einem Zeitpunkt suchen können, zu dem Ihr Partner noch Trumpf hat (also wenn Sie z.B. das Spiel eröffnen).



Ganz extremes Beispiel. Angenommen, Sie kommen raus und Links spielt auf die Blaue. Hier zu stoßen, wäre schon sehr riskant und geht in fast allen Fällen *entweder* sowas von genial *oder* schnurstracks nach hinten los. So ein Spiel ist oft schon nach dem dritten Stich entschieden. Dabei ist die Position Ihres Mitspielers ganz entscheidend:



(Wahrscheinlich) gut

Hier gehört wahrscheinlich Rechts zu Ihnen. Sie haben mit der Eichel-Sau eröffnet, Links sticht sofort mit Herz-Zehn. Oben gehört zu Links und schmiert zuversichtlich die Schelln-Zehn. Ihr Partner kann stechen – 33 Augen – und hoffentlich mit der Gras-Zehn suchen, die Sie dann mit der Herz-Sau vernichten. Dann muss Oben die Gras-Sau zugeben und Sie haben über 60 Augen und somit schon gewonnen.



(Wahrscheinlich) schlecht

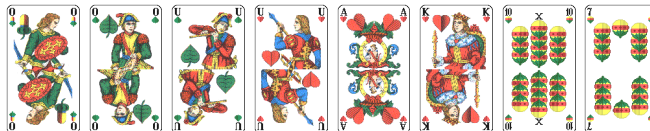
Auch hier hätten Sie die Eichel-Sau gespielt, Links hat wieder mit Herz-Zehn gestochen. Oben gehört zu Ihnen und übersticht – zu niedrig, denn auch Rechts (Partner von Links) ist frei und übersticht. Damit geben Sie den ersten Stich ab und damit das Spiel aus der Hand. Ihre Gegner brauchen jetzt nur noch zuzusehen, dass die Gras-Sau nicht gesucht wird (indem sie Oben nicht stechen lassen) und Ihnen somit die Möglichkeit genommen wird, Gras zu stechen. Sie müssen nur zweimal Trumpf spielen, um Ihnen alle Trümpfe zu ziehen – geht der erste Stich so aus, verlieren Sie das Spiel wahrscheinlich.

3.20 Ein Rufspiel mit Stoß

Im folgenden möchte ich ein Beispielspiel durchgehen und aufzeigen, wie es ablaufen *könnte*. Dabei möchte ich jeden Stich einzeln betrachten, analysieren und Schlüsse daraus ziehen. Wir wollen annehmen, dass Sie

3. Rufspiel

im folgenden Spiel auf die Schelln-Sau spielen. Ihre Karten sehen wie folgt aus:



Sie spielen auf die Schelln-Sau

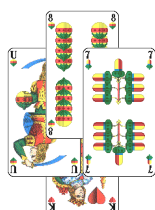
Gleich nach der Ansage des Spiels bekommen Sie einen Stoß von Links. *Folgerung:* Sie spielen also sicherlich nicht mit Links, sondern entweder mit Oben oder Rechts zusammen. Oben und Rechts sollten beide wissen, mit wem sie zusammenspielen. Einer von den beiden muss nämlich die Schelln-Sau haben, weiß also, dass er mit Ihnen zusammenspielt. Der andere hat die Schelln-Sau nicht und kann aus dem Stoß schließen, dass Links zu ihm gehört.

Sie haben sehr gute Karten und gehen retour. Daraufhin stößt Links noch einmal zurück. *Folgerung:* Links ist recht stark, da er auf einen Rückstoß noch einmal zurückstößt.



1. Stich

Sie eröffnen das Spiel mit dem Eichel-Ober. Niemand schmiert Ihnen; Sie können also noch nicht feststellen, wer zu wem gehört. Daher spielen Sie im zweiten Stich klein aus. . .

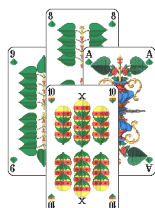


2. Stich

Sie sehen: Nur noch Links hat Trumpf. Oben und Rechts sind trumppfrei (also hat Ihr Partner definitiv keinen Trumpf mehr). Ferner zeichnet sich folgendes ab: Oben hat nicht auf den Schellen-Unter von Links geschmiert und Rechts auch nicht. Angenommen, Rechts gehört zu Links, warum hat er dann nicht geschmiert? Daraus ergibt sich die begründete Vermutung: Rechts spielt mit Ihnen zusammen. So weit so gut. Aber warum hat dann auch Oben nicht geschmiert? Angenommen, Oben gehört zu Links: Oben sieht von Links nur den Schellen-Unter und weiß: es sind noch einige Trümpfe vorhanden, die einen Schellen-Unter stechen können (Herz-Unter, Gras-Unter, Eichel-Unter, Herz-Ober, Gras-Ober) und vermutet einen derselbigen bei Rechts, von dem er weiß, dass er nicht zu ihm gehört. Also schmiert er nicht, um der Gegnerischen Partei keine Augen zukommen zu lassen. Angenommen, Oben gehört zu Ihnen, dann hätte Rechts aber geschmiert, da er in seiner Position ja sieht, dass der Stich Links gehört. Also gehört aller Wahrscheinlichkeit nach Oben zu Links und Rechts zu Ihnen.

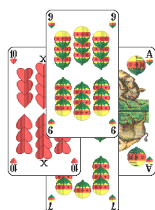
Das war wohl der komplizierteste Stich des gesamten Spiels. Dennoch empfehle ich, ihn sich genau anzuschauen und die Schlussfolgerungen noch einmal für sich herzuleiten.

Links hat also mit dem Schelln-Unter gestochen und eröffnet infolgedessen den nächsten Stich:



3. Stich

Sie vermuten (wegen vorheriger Überlegung), dass Rechts zu Ihnen gehört und schmieren ihm deswegen Ihre Schellen-Zehn, da er das Gras gestochen hat und der Stich somit schon Ihrer (voraussichtlichen) Partei gehört. Rechts kommt folglich raus:



4. Stich

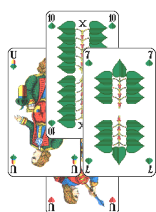
Jetzt hat Rechts wohl angenommen, dass Sie sich Schelln freigemacht haben, weswegen er die Schellen-Sau anspielt (womit jetzt kein Zweifel bezüglich der Parteien mehr besteht, da jetzt jeder weiß, wo die Schelln-Sau sitzt). Sie müssen aber ihr letztes Schelln zugeben und links kann stechen. Also eröffnet Links wieder den nächsten Stich.

3. Rufspiel



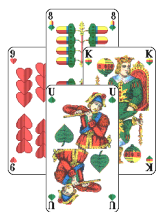
5. Stich

Links spielt Eichel an, Oben und Rechts geben zu, Sie können mit Herz-Sau stechen und spielen für den nächsten Stich den Herz Unter:



6. Stich

Ihr Herz Unter wird von links gestochen. Oben weiß, dass Rechts keinen Trumpf mehr hat und schmiert seine Gras-Zehn. Rechts schmiert natürlich nicht, da er ja zu Ihnen gehört. Links kommt raus:



7. Stich

Sie stechen. Den nächsten Stich eröffnen Sie und werden Sie auch stechen:



8. Stich

Auch der letzte Stich gehört Ihnen.

Sie haben mit 76 Augen gewonnen. Entscheidend für dieses Spiel war vor allen Dingen der dritte Stich, in dem Sie – ohne dass die Schelln-Sau bereits gespielt war – Ihrem Partner Rechts geschmiert haben, und keinen Trumpf aufgewendet haben. Dadurch hatten Sie später mehr Trümpfe zur Verfügung, mit denen

Sie abräumen konnten.

Dadurch, dass Links gestoßen hat, konnten Sie letztendlich die Information ziehen, dass Rechts vermutlich Ihr Partner sein wird.

3.21 Hochzeit

Obwohl die Hochzeit kein Rufspiel im eigentlichen Sinne ist, möchte ich sie an dieser Stelle kurz vorstellen.

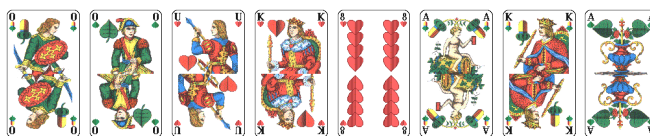
Hat ein Spieler einen einzigen Trumpf (Ober, Unter, Herz), so kann er – wenn Hochzeit erlaubt ist – diesen einen Trumpf in die Mitte legen (entweder umgedreht oder für alle erkenntlich, je nach Regelwerk) und zur Hochzeit anbieten. Dann kann sich ein Spieler entschließen, diesen Trumpf an sich zu nehmen und dafür einen Spatzen an den Hochzeitsanbieter abzugeben. Er *heiratet* den Mitspieler dann. Darüber, ob es erlaubt ist, einen Trumpf an den Hochzeitsanbieter zurückzugeben, sind die Meinungen gespalten. Dann spielen diese beiden Spieler gleich zusammen, ohne an irgendeine Sau gebunden zu sein.

Nimmt man eine Hochzeit an, so sollte man schon stärker als bei einem „Durchschnittsrufspiel“ sein. Man sollte, nachdem man den Trumpf in der Mitte an sich genommen hat, schon mindestens sechs Trumpf besitzen, von denen mindestens zwei recht hoch sind, damit der Partner (der ja trumppfrei ist, sofern man keinen Trumpf zurückgegeben hat) gut schmieren kann. Außerdem sollte man mindestens eine Farbe frei sein.

Um eine Hochzeit anzubieten, sollte man schon einigermaßen mit Schmier bereitstehen und auch den ein oder anderen Farbstich übernehmen können.

3.22 Renonce

Betrachten wir folgende Ausgangssituation: Sie haben folgendes Blatt:



Gesperrt

Eigentlich keine schlechten Karten. Allerdings ist man *gesperrt*, das heißt, man kann auf keine Sau spielen. In diesem Fall sind Sie gesperrt mit Eichel- und Gras-Sau, was zur Folge hat, dass als einzige Sau auf die man spielen könnte, die Schelln-Sau ist. Dazu bräuchte man aber eine Schelln-Karte. Also kann man kein Rufspiel spielen.

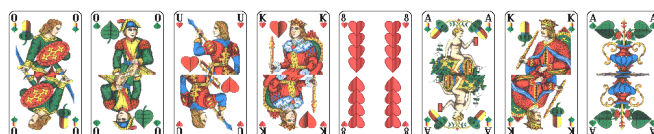
In einigen Runden (und vor allem auf Turnieren) gibt es für diesen Fall eine Ausnahmeregelung: *Renonce* (sprich: Reno). Dabei ist es einem gesperrten Spieler erlaubt, sich einen anderen Partner auszusuchen. Es gibt zwei Möglichkeiten:

Der gesperrte Spieler hat mindestens ein Ass nicht selbst. Dann darf er auf ein Ass spielen, das er nicht selbst hat.

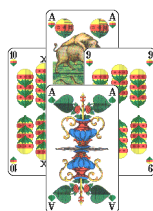
Der gesperrte Spieler hat alle drei Asse. Dann ist er befugt, auf eine Zehn zu spielen, hat der gesperrte Spieler auch alle Zehner, so darf er auf einen König spielen.

Ein Renonce darf in den meisten Runden aber nicht einfach so angekündigt werden. Man muss zunächst „weiter“ sagen und abwarten, ob ein anderer Spieler spielt. Erst wenn sich herausstellen sollte, dass niemand spielen will, kann man ankündigen, dass man gesperrt ist und gerne ein Renonce spielen würde. Im folgenden gehen wir davon aus, dass wir den Fall vorliegen haben, dass auf eine Sau gespielt wird, deren Farbe der Spieler selbst frei ist.

Beim Renonce gibt es – im Gegensatz zum normalen Rufspiel – einige gravierende Unterschiede. So war es beim normalen Rufspiel für Nichtspieler meist sehr sinnvoll, die Rufsau zu suchen. Beim Renonce ist es für Nichtspieler jedoch oft besser, nicht zu suchen, da der Rufende *sicher* frei ist. Dann kann es zu recht üppigen Stichen für die Spielerpartei kommen. Angenommen, Sie spielen mit diesem Blatt ein Renonce auf die Schelln-Sau.

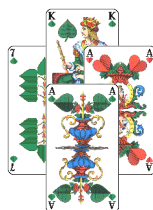


Gesperrt Dann wäre es für Ihre Gegner verhängnisvoll, zu suchen:



32 Augen für Ihre Partei

Sie waren (logischerweise) Schelln frei und konnten Ihrem Partner 11 Augen schmieren. Daher ist es als Nichtspieler meist klüger, eine Farbe anzuspielen, von der man hofft, dass sie der Spieler hat und diese dann eventuell abzustechen:



Gras wurde gestochen

Hier hätten es Ihre Gegner schlauer gemacht: sie haben von Haus aus Gras angespielt und damit einige Augen gemacht.

Allgemein kann man die Taktik, eher nicht zu suchen, damit begründen, dass man als Nichtspieler ja weiß, dass der Rufende die Ruffarbe *sicherlich* frei ist. Die Wahrscheinlichkeit, dass noch ein Spieler die Ruffarbe frei ist, ist also sehr gering. Es ist also sehr wahrscheinlich, dass die Spielerpartei sehr viele Augen macht, wenn gesucht wird. Daher sollte man eher darauf bauen, eine andere Farbe zu stechen. Weil eben ungern gesucht wird, kommt es beim Renonce oft vor, dass man lange nicht weiß, wer zu wem gehört. Man muss daher umso aufmerksamer sein und die Stiche deuten.

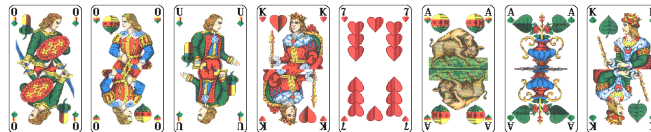
Regel III.XI

Beim Renonce ist es als Nichtspieler oft sinnvoller, darauf zu hoffen, eine Farbe zu stechen, die *nicht* die Ruffarbe ist. Insbesondere Asse, die der Renonce-Spieler selbst hat, kann man eventuell stechen.

Spielt man selbst ein Renonce, so befindet man sich meist in einer sehr angenehmen Situation. Man hat einen Mitspieler und ist sogar noch die Ruffarbe frei und kann bei Bedarf schmieren. Einziger Wermutstropfen ist folgender: Man hat als Spieler die wenigsten Informationen darüber, wer zu einem gehört und muss sich das aus den Stichen herleiten (sofern nicht gesucht wird). Alle anderen Spieler wissen zumindest von Anfang an, ob sie mit Ihnen spielen oder nicht.

3.23 Ein Beispielrenonce

Sie spielen mit folgendem Blatt an letzter Stelle ein Renonce auf die Eichel-Sau.



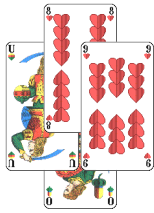
Links eröffnet das Spiel.



1. Stich

Sie sehen: Links hat nicht gesucht, da er weiß, dass Sie sicher Eichel frei sind. Außerdem sehen Sie, dass Rechts auf zwei sehr niedrige Schelln – er kann fast hundertprozentig sicher sein, dass Sie stechen – die Gras-Zehn schmiert. Also hat Rechts vermutlich die Eichel-Ass und gehört zu Ihnen. Noch einmal zur Erinnerung: Links hat nicht gesucht. Das ist bei einem Renonce aber nicht unbedingt als Indiz dafür zu werten, dass er die Ruffarbe frei ist!

3. Rufspiel



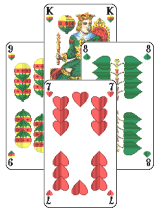
2. Stich

Sie spielen klassisch weiter mit dem Eichel-Ober, mit dem Sie allerdings nicht viel einheimsen.



3. Stich

Im dritten Stich versuchen Sie, Ihre Mitspieler mit dem Herz-König ein wenig zu locken – nicht ohne Erfolg.



4. Stich

Links spielt noch einmal Schelln, auf das Rechts noch ein Gras wegwirft. Sie stechen mit der Herz-Sieben.



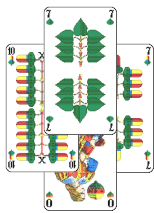
5. Stich

Da Sie gesehen haben, dass Rechts bereits zweimal Gras abgeworfen hat, spielen Sie Ihre Gras-Ass, die zwar von Links gestochen wird, jedoch nicht gehalten werden kann, da Rechts sich Gras freigemacht hat und die Gras-Ass für sich holen kann.



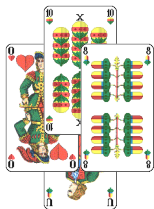
6. Stich

Im sechsten Stich spielt Rechts nun die Rufsau. Sie haben – wie bereits erwähnt – keinen Grund, anzunehmen, dass einer Ihrer Gegner Eichel frei ist und legen daher den Gras-König weg. Die Eichel-Sau läuft erwartungsgemäß.



7. Stich

Rechts will wissen, wo die Eichel-Zehn ist. Daher sichern Sie mit dem Schelln-Ober ab.



8. Stich

Der letzte Stich geht noch an Ihre Gegner. Sie und Rechts gewinnen das Spiel mit 86 Punkten.

3.24 Übungen

Bevor Sie diese Übungen lösen, sollten Sie mit den Regeln gut vertraut sein. Folgende Fragen sollten Sie beantworten können, ohne lange zu überlegen:

- Sämtliche Übungen aus den Abschnitten 1.9 und 2.6.
- Wie funktioniert das Rufspiel?
- Was sind die Trümpfe, was die Nichttrümpfe? Wie viele Trümpfe gibt es? Wie viele Nichttrümpfe?
- Was ist das Ziel des Spiels?

Übung 3.1 (Lösung auf Seite 448)

Wie viele Punkte benötigt man, um ein Rufspiel zu gewinnen?

Übung 3.2 (Lösung auf Seite 448)

Erklären Sie die Begriffe Spieler, Mitspieler, Gegenspieler in Bezug auf das Rufspiel. Wie ist die Parteienaufteilung beim Rufspiel?

Übung 3.3 (Lösung auf Seite 449)

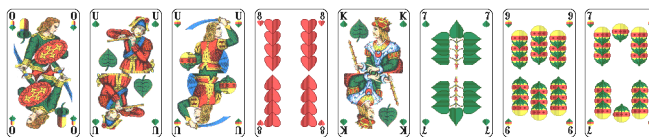
Erläutern Sie die Begriffe Farbzwang, Trumpfzwang, „eine Farbe frei sein“. Ist es möglich, ein Ruspiel zu spielen, bei dem man zwei Farben frei ist und eine Farbsau hat?

Übung 3.4 (Lösung auf Seite 449)

Angenommen, eine Farbe „geht durch“, d.h. wird angespielt und jeder Spieler gibt diese Farbe zu. Wie viele Augen sind dann maximal in diesem Stich? Wie viele Augen minimal?

Übung 3.5 (Lösung auf Seite 450)

Es folgt ein ganz normales Rufspiel, bei dem Sie folgendes Blatt halten:

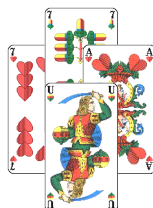


Durchschnittskarten

Links spielt auf die Blaue (Gras-Ass). Oben kommt im ersten Stich heraus. Die Stiche laufen folgendermaßen ab:



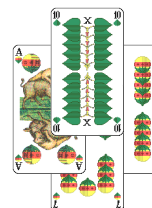
1. Stich



2. Stich



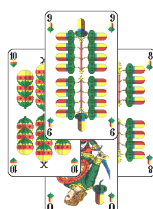
3. Stich



4. Stich



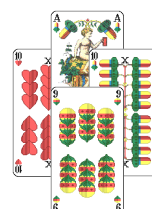
5. Stich



6. Stich



7. Stich



8. Stich

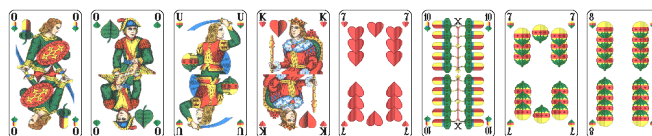
Gehen Sie das Rufspiel Schritt für Schritt durch und analysieren Sie die Stiche. Ziel dieser Übung ist es, zu verstehen, wer welchen Stich gestochen hat (letztendlich also die Einübung der Trümpfe und Farben).

Sollten Sie schon etwas fortgeschritten sein, können Sie sich überlegen, was man aus den einzelnen Stichen für Rückschlüsse ziehen kann.

Sollte Ihnen das immer noch nicht reichen, gibt es noch eine *Zusatzfrage*: Wo hätte Links besser spielen können?

Übung 3.6 (Lösung auf Seite 452)

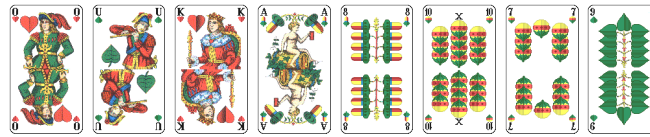
Sie haben folgendes Blatt:



Auf welcheASSE können Sie spielen? Welche würden Sie wählen? Wie schätzen Sie die Stärke Ihrer Hand ein?

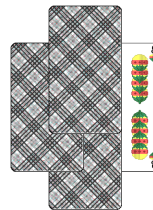
Übung 3.7 (Lösung auf Seite 452)

Sie selbst halten folgendes Blatt:



Ihr Blatt

Oben spielt auf die Schelln-As. Rechts eröffnet das Spiel:

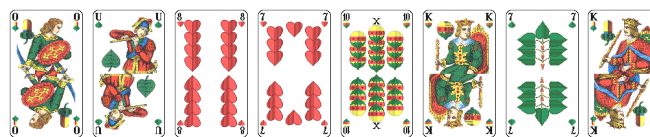


1. Stich

Könnte es sein, dass Rechts *wegläuft*?

Übung 3.8 (Lösung auf Seite 453)

Sie haben folgende Karten:



Ihre Karten

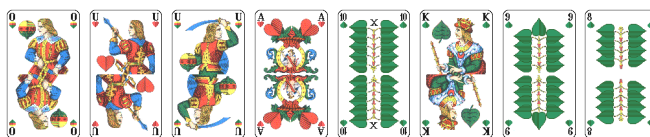
Rechts spielt mit der Eichel-Sau. Kann es sein, dass Oben mit Links zusammenspielt?

Übung 3.9 (Lösung auf Seite 453)

Warum ist es schlecht, als Spieler zu früh zu suchen (also die Ruffarbe anzuspielen)?

Übung 3.10 (Lösung auf Seite 453)

Wir betrachten folgendes Blatt:

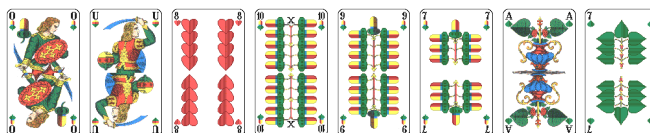


Rufspiel wagen?

Wie wir gesehen haben, können vier Trümpfe durchaus ausreichen, um ein Rufspiel zu gewinnen. Was spricht in diesem Fall jedoch drastisch dagegen, ein Rufspiel mit der Blauen zu spielen?

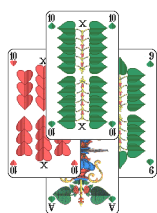
Übung 3.11 (Lösung auf Seite 454)

Wir betrachten die Situation, dass Links auf die Eichel-Sau spielt und Sie selbst folgendes Blatt haben:

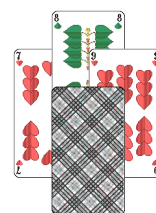


Ihre Karten

Rechts eröffnet den ersten Stich. Die ersten beiden Stiche sehen folgendermaßen aus:



1. Stich



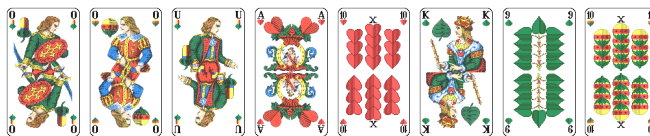
2. Stich

Wer gehört vermutlich zu Ihnen? Welche Karte sollten Sie legen?

Übung 3.12 (Lösung auf Seite 454)

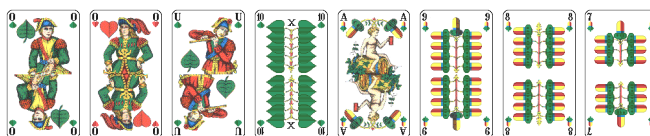
Was sind Laufende? Angenommen, Sie haben folgendes Blatt:

3. Rufspiel

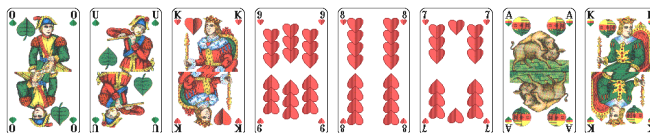


Ihr Blatt

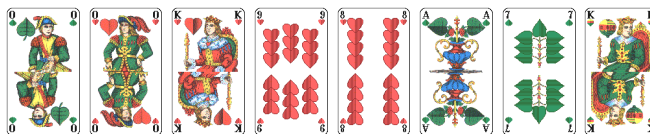
Unten sind einige Beispielblätter abgebildet, die Ihre Mitspieler haben *könnten*. Ihr Ziel lautet jetzt nur: „Ich will möglichst viele Laufende zustande bekommen.“ Sie sehen unten drei Beispielhände, die ein Mitspieler haben *könnte*. Mit welcher Sau müssten Sie spielen, um auf diejenige Hand zu spielen, mit der Sie die meisten Laufenden haben?



Blatt 1 - Eichel-Sau



Blatt 2 - Schelln-Sau

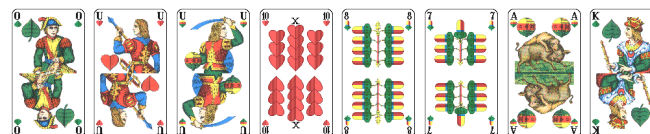


Blatt 3 - Gras-Sau

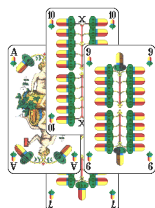
Hinweis: Falls Sie es nicht gleich wissen, schlagen Sie kurz in Abschnitt 1.4 nach. Dort wird erklärt, was Laufende sind.

Übung 3.13 (Lösung auf Seite 455)

Ihre Karten sehen wie folgt aus:



Rechts spielt auf die Alte. Sie eröffnen das Spiel und der erste Stich geht folgendermaßen aus:



Eichel-Ass gesucht

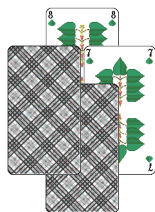
Nun zur Frage: Wer hat den Eichel-König (natürlich wieder unter der Annahme, dass alle korrekt und möglichst gut spielen)?

Übung 3.14 (Lösung auf Seite 455)

Rechts spielt auf die Gras-Sau. Sie haben folgende Karten:



Oben kommt im ersten Stich raus:



1. Stich

Links hat – gleich nachdem Oben mit der Gras-Acht eröffnet hat – gestoßen.

Welche Karten dürfen Sie legen? Welche Karte sollten Sie spielen?

Übung 3.15 (Lösung auf Seite 455)

Sie spielen mit folgendem Blatt auf die Schelln-Sau:



Den ersten Stich eröffnen Sie mit dem Gras-Ober. Er sieht folgendermaßen aus:

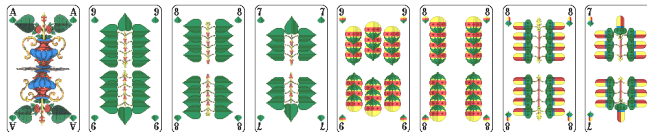


1. Stich

Was können Sie anhand dieses Stiches bezüglich der Partneraufteilung vermuten?

Übung 3.16 (Lösung auf Seite 455)

Links spielt mit der Blauen (Gras-Ass). Sie haben folgende Karten:



Was ist das Problem bei dieser Hand? *Anmerkung:* Betrachten Sie die Situation, in die Sie gleich beim ersten Stich kommen, wenn Links folgendermaßen eröffnet:

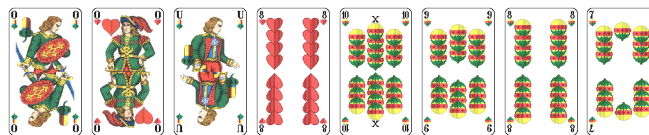


Was tun?

Welche Karten dürfen Sie legen? Was wird Links wohl daraus schließen?

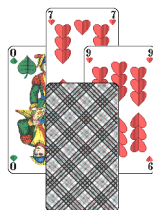
Übung 3.17 (Lösung auf Seite 456)

Links spielt an erster Stelle mit der Schelln-Sau. Sie haben folgende Karten:



Ihre Karten

Links eröffnet den ersten Stich mit dem Gras-Ober:

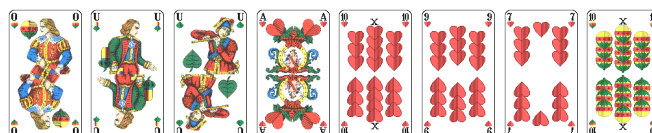


Was tun?

Wie sollten Sie verfahren?

Übung 3.18 (Lösung auf Seite 456)

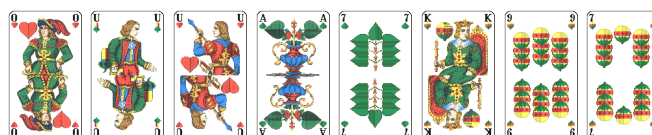
Links spielt mit der Alten. Sie haben folgendes Blatt:



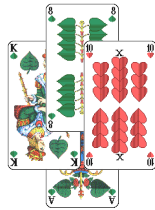
Sollten Sie einen Stoß geben? Wo liegen Risiken?

Übung 3.19 (Lösung auf Seite 457)

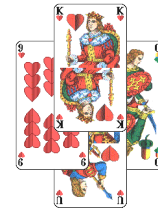
Sie haben folgende Karten:



Oben spielt mit der Alten. Im ersten Stich kommen Sie mit der Gras-Sau raus, welche von Rechts gestochen wird. Rechts kommt danach mit dem Eichel-Ober raus:



1. Stich



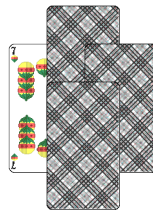
2. Stich

Wie immer gehen wir davon aus, dass alle Ihre Mitspieler richtig spielen. Wer ist Ihr Partner (sprich: Wie ist die Parteiaufteilung)?

Wer hat wahrscheinlich die Herz-Sau?

Übung 3.20 (Lösung auf Seite 457)

Sie spielen auf die Schelln-Ass. Im ersten Stich wird gleich gesucht, die Schelln-Ass fällt. Den zweiten Stich eröffnet Links:

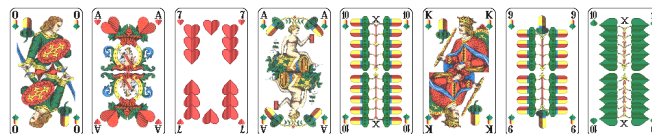


2. Stich: Links kommt heraus

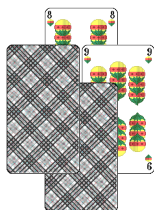
Wer spielt mit Ihnen zusammen?

Übung 3.21 (Lösung auf Seite 457)

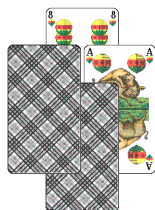
Links spielt auf die Eichel-Sau. Sie haben folgendes Blatt:



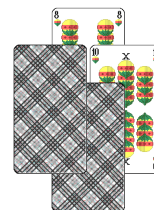
Oben kommt beim ersten Stich raus. Sie sehen unten drei Möglichkeiten, wie der erste Stich bis zu Ihnen laufen könnte. Was würden Sie jeweils bei den folgenden ersten Stichen tun?



1. Möglichkeit



2. Möglichkeit



3. Möglichkeit

Übung 3.22 (Lösung auf Seite 458)

Sie spielen an erster Stelle mit folgendem Blatt auf die Gras-Ass:

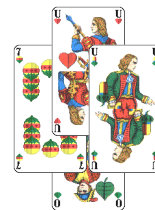


Gute Rufspielkarten

Im ersten Stich kommen Sie heraus. Die ersten beiden Stiche laufen wie folgt ab:



1. Stich



2. Stich

Was können Sie aus den beiden Stichen folgern?

Übung 3.23 (Lösung auf Seite 458)

Nehmen wir an, Sie spielen auf die Blaue. Ihr Partner eröffnet den ersten Stich und läuft weg. Können Sie sich in jedem Fall erschließen, wie viele Gras-Karten Ihr Mitspieler *nach dem ersten Stich* noch auf der Hand hat?

Übung 3.24 (Lösung auf Seite 460)

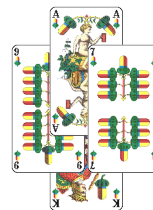
Betrachten Sie folgendes Spiel:



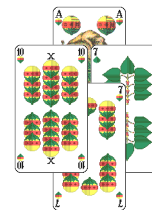
1. Stich



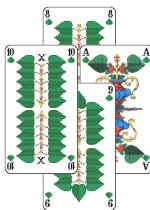
2. Stich



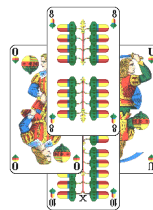
3. Stich



4. Stich



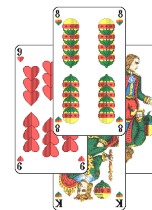
5. Stich



6. Stich



7. Stich



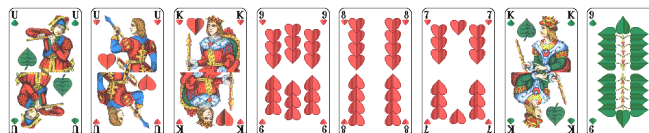
8. Stich

Es wurde ein Rufspiel gespielt. Den ersten Stich hat Oben eröffnet.

Überlegen Sie, wer Spieler, Mitspieler, Gegenspieler war (sofern alle Spieler „korrekt“ spielen). Auf welche Ass hat der Spieler gespielt?

Übung 3.25 (Lösung auf Seite 463)

Gestern Abend saß ich wieder einmal beim Kartenspielen. In dieser Frage folgt ein Spiel, das genau so gestern gespielt wurde. Bis zu einem gewissen Punkt ist der Ablauf gegeben. Dann sollen Sie überlegen, wie Sie weiterspielen würden. Ihr Blatt sieht folgendermaßen aus:



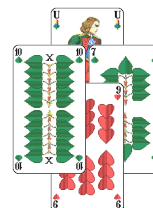
Oben spielt mit der Alten und eröffnet das Spiel. Die ersten drei Stiche fallen folgendermaßen aus:



1. Stich

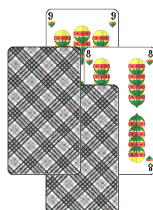


2. Stich



3. Stich

Auch den vierten Stich darf Oben eröffnen:

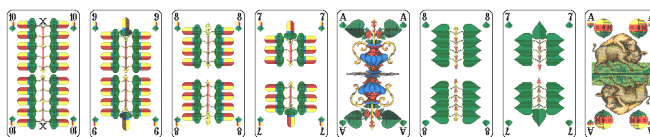


4. Stich - was tun?

Wie ist die optimale Strategie? Sprich: Wie sollten Sie am besten weiterspielen? *Hinweis:* Überlegen Sie sich zur Beantwortung der Frage zunächst folgendes: Wie ist die Parteienaufteilung? Wie viele Trümpfe sind noch in Umlauf? Welche Farbkarten sind bereits weg?

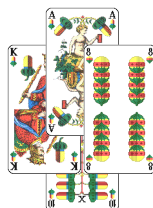
Übung 3.26 (Lösung auf Seite 464)

Links spielt mit der Alten und Sie selbst haben folgendes Blatt:



Ihr Blatt

Sie suchen, und der erste Stich gestaltet sich folgendermaßen:

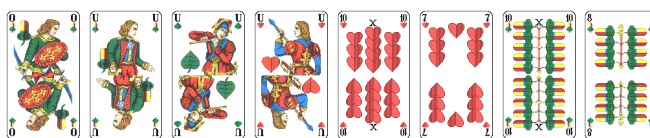


Ihr Partner sticht die Rufsau nicht

Ihr Partner Rechts seufzt auf, lässt anklingen, dass er keinen Trumpf hat¹⁸. Könnte es *theoretisch*, sein, dass Ihre Partei noch einen Stich macht, wenn die Andeutung von Rechts der Wahrheit entspricht?

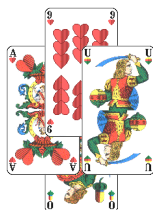
Übung 3.27 (Lösung auf Seite 464)

Sie selbst haben folgendes Blatt:

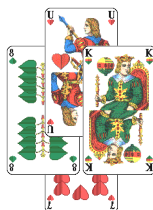


Sie spielen auf die Alte

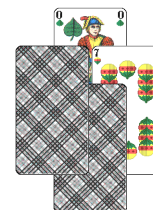
Sie spielen an erster Stelle auf die Alte. Die Stiche laufen folgendermaßen ab:



1. Stich



2. Stich



3. Stich – was tun?

Sie sehen: Oben spielt im 3. Stich Trumpf aus. Welche Karte sollten Sie legen? Warum *könnten* Sie den Verdacht haben, dass Oben *nicht* zu Ihnen gehört?

¹⁸Dass es nicht die vornehmste Art ist, solche Andeutungen zu machen, haben wir in Abschnitt 1.6 ja angesprochen, lassen wir an dieser Stelle jedoch dahingestellt.

Übung 3.28 (Lösung auf Seite 464)

Im Spiel, das in Abschnitt 3.3 hätte die Spielerpartei (Unten und Rechts) die Möglichkeit gehabt, die Gegner kein einziges mal stechen zu lassen. Wie hätten Sie dazu spielen müssen?

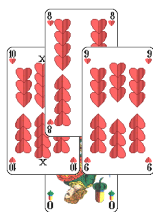
Übung 3.29 (Lösung auf Seite 465)

Wir betrachten noch einmal die ersten drei Stiche aus dem Spiel in Abschnitt 3.7, bei dem Sie selbst mit folgendem Blatt auf die Blaue gespielt haben:



Rufspiel mit der Blauen

Sie haben den ersten Stich selbst eröffnet:



1. Stich



2. Stich

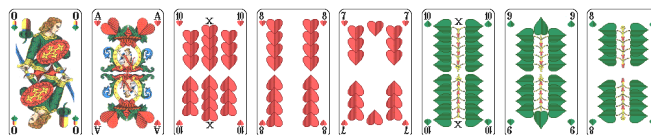


3. Stich

Warum ist hier klar, dass Rechts *nicht* zu Ihnen gehört?

Übung 3.30 (Lösung auf Seite 465)

Wir betrachten folgendes Spiel:



Mit der Blauen

3. Rufspiel

Sie spielen an erster Stelle auf die Gras-Sau. Wir betrachten nun, wie das Spiel abläuft:



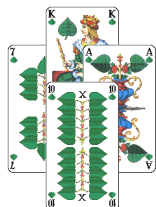
1. Stich

Da Sie nur sehr wenige hohe Trümpfe haben (nur den Eichel-Ober), entschließen Sie sich, niedrig Trumpf auszuspielen. Links sticht hoch ein, wird aber von Rechts überstochen.



2. Stich

Im zweiten Stich spielt Rechts Trumpf – also gehört er vermutlich zu Ihnen. Links übernimmt den Stich ...



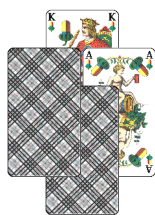
3. Stich

... und sucht im dritten Stich. Glücklicherweise ist die Gras-Sau gelaufen, obwohl Sie selbst drei Gras hatten.



4. Stich

Rechts versucht es mit der Schelln-Sau. Sie sind frei und geben die Gras-Acht ein, da Sie keinen Trumpf einsetzen wollen. Allerdings ist auch Oben frei und sticht ein.



5. Stich

Nun spielt Oben Eichel an und Ihr Freund sticht mit der Sau ein. Welche Karte sollten Sie legen?

Übung 3.31 (Lösung auf Seite 467)

Wir betrachten noch einmal das Spiel aus Abschnitt 3.17. Wo hat hierbei Oben einen fatalen Spielfehler begangen?

Übung 3.32 (Lösung auf Seite 467)

Wir betrachten noch einmal das Spiel aus Abschnitt 3.18, bei dem wir ein alternatives Spielende angeschaut haben. Wir betrachten diesen *alternativen Spielausgang* und fragen uns, ob es geholfen hätte, wenn Links im sechsten Stich eingestochen hätte, anstatt seinen Gras-König abzuwerfen. Hätte es etwas gebracht?

4

Solo

Fühlt man sich für ein Rufspiel zu stark, so kann man ein Solo spielen. Dabei entschließt man sich, allein gegen die drei anderen Mitspieler zu spielen. Man kann also nicht darauf hoffen, dass einem irgendjemand hilft, das Spiel zu gewinnen.

Das Solo ist meiner Ansicht nach leichter zu lernen als das Rufspiel, da man hier nicht darauf achten muss, wer mit wem spielt - man hat ja alles durch die Ansage geklärt. Dennoch habe ich es traditionell erst nach das Rufspiel gestellt, da ein Solo einfach viel seltener zustande kommt als ein Rufspiel.

Man sollte sich also zuerst einmal ein wenig an das Rufspiel gewöhnen, bevor man sich an sein erstes Solo wagt. Zu Beginn ist es für die meisten schwierig, einzuschätzen, wie gut ein Blatt wirklich ist, ob man also ein Solo spielen soll oder doch lieber ein Rufspiel. Die richtige Einschätzungsgabe kommt mit der Zeit jedoch ganz von selbst.

4.1	Trümpfe	117	4.9	Ein Beispielsolo	132
4.2	Ziel	118	4.10	Richtig stechen	134
4.3	Wann sollte man spielen?	119	4.11	Ein riskantes Solo	137
4.4	Die Position	122	4.12	Was spiele ich als Gegenspieler an?	140
4.5	Vorgehensweise beim Solospiel	123	4.13	Stoß	145
4.6	Ein einfaches Einführungsbeispiel	123	4.14	Tout	146
4.7	Fehler mit den Spatzen	126	4.15	Übungen	147
4.8	Sinnvolle Trumpfwahl	127			

4.1 Trümpfe

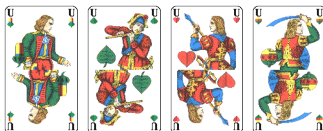
Beim Solo gibt es – genauso wie beim Rufspiel – vier Bereiche: Trumpf, erste Farbe, zweite Farbe, dritte Farbe. Die Farben sind untereinander jeweils gleichwertig. Eine Besonderheit beim Solo ist, dass man die Trumpffarbe selbst bestimmen kann. Man hat also als Trümpfe zuerst die Ober, dann die Unter, dann die Karten der Farbe, in der man das Solo ansagt („tauft“). Es gibt also wie beim Rufspiel 14 Trümpfe und $3 \cdot 6 = 18$ Farbkarten. Die Reihenfolge der Ober bzw. Unter ist und bleibt generell: Eichel, Gras, Herz, Schelln. Wenn man also beispielsweise ein Schelln Solo spielt, so bleibt der Schelln-Ober dennoch der niedrigste Ober und der Schelln-Unter der niedrigste Unter. Nach wie vor ist der Eichel-Ober der höchste

Trumpf, gefolgt von Gras- und Herz-Ober. Der niedrigste Ober ist wie gesagt der Schelln-Ober. Danach kommen die Unter in der gleichen Reihenfolge (Eichel, Gras, Herz, Schelln). Die restlichen Trümpfe bilden die Farbe, in der man das Solo tauft.

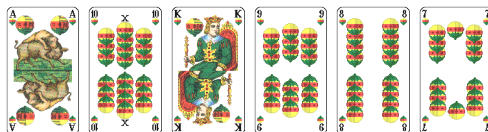
Betrachten wir zur Veranschaulichung, was bei einem *Schelln-Solo* Trumpf wäre:



Die vier höchsten Trümpfe sind die Ober



Danach die Unter



Schelln wird beim Schelln-Solo auch zum Trumpf

Zu beachten ist, dass es bei einem Schelln-Solo auch wieder drei Farben gibt: Eichel, Gras und Herz (da wir im Beispiel Schelln ja zu Trumpf erklärt haben). Somit haben wir wieder die Situation, dass wir 3 verschiedene Farben mit je 6 Karten haben.

Genaugut könnte man natürlich Eichel, Gras oder Herz zu Trumpf erklären.

Auch beim Solo gilt: Farbkarten können entweder von anderen, höheren Farbkarten gleicher Farbe oder von Trumpf gestochen werden. Trümpfe können nur von anderen, höheren Trümpfen gestochen werden.

Natürlich gilt auch beim Solo Farb- bzw. Trumpfzwang, nur dass hier wie gesagt nicht automatisch Herz Trumpf ist, sondern eben die Farbe, die man ansagt.

4.2 Ziel

Wie bereits erwähnt, entschließt man sich als Solospieler, alleine gegen die drei anderen Spieler zu spielen.

Auch beim Solo ist es das Ziel des Spielers, mindestens 61 der insgesamt 120 Punkte zu machen. Daher benötigt man entsprechend mehr Trümpfe, um alleine gegen drei andere Spieler durchzukommen. Schafft es der Spieler, so gewinnt er das Solo. Hat er 60 Augen oder weniger, so ist das Spiel verloren und die drei Nichtspieler haben gewonnen.

4.3 Wann sollte man spielen?

Die zentrale Frage vor dem Spiel lautet: soll ich ein Solo spielen — ja oder nein? Diese Frage kann (wie fast alle Schafkopffragen) nicht pauschal beantwortet werden. Über folgende Tatsache sollte man sich jedoch im Klaren sein: Spielt man ein Solo, so helfen die anderen drei Spieler gegen einen zusammen, d.h. deren Stiche werden wohl immer recht viele Punkte enthalten, wohingegen Ihren Stichen möglichst wenige Punkte von ihren Gegenspieler beigegeben werden.

Man muss sich also Gedanken machen, wie viele Stiche man – sofern man alleine spielt – abgibt. Das kann man sich *ungefähr* aus der Anzahl der eigenen Trümpfe, der Wertigkeit der eigenen Trümpfe, der Anzahl und Art der eigenen Spatzen herleiten. Gibt man höchstens einen einzigen Stich ab, so ist dieses Solo durchaus spielenswert. Gibt man voraussichtlich zwei Stiche ab, wird es wohl immer noch von den meisten Spielern gespielt. Ab drei Stichen wird es heikel: hier muss man sich Gedanken machen, wie die abgegebenen Stiche ausfallen: Stiche, die man auf Trumpf abgibt enthalten oft ca. 5 bis 15, seltener mehr als 20 Augen. Stiche, die man über Farben (also Spatzen) abgibt enthalten oft mehr als 20 Augen. Wie gesagt: Pauschalregeln gibt es im Schafkopf meiner Ansicht nach nicht. Deswegen empfehle ich, für das Problem „sollte ich ein Solo spielen“ einfach ein Gespür zu entwickeln, das sich mit der Zeit und etwas Übung sicherlich bei jedem einstellt, und danach zu urteilen.

Folgende Fragen sollten bei der Solüberlegung miteinbezogen werden:

- Wie viele und welche Trümpfe sind bei meinen Gegnern, welche und wie viele bei mir? Wo sind meine „Trumpflücken“?
- Wie gut kann ich meinen Gegnern die Trümpfe „ziehen“? Sind meine Trümpfe oft hoch? Werden sie oft überstochen?
- Haben die Gegner die Schmiertrümpfe (vor allem Trumpfsau und -zehn)?
- Wie viele Stiche gebe ich voraussichtlich ab?
- Wie viel wird wohl in den Stichen drin sein, die ich abgebe?
- An welcher Position sitze ich?

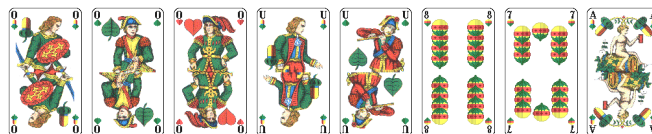
Im folgenden möchte ich einige Beispiele für mögliche Soli geben und kurz Stellung zu jedem beziehen.



Hervorragendes Schelln-Solo

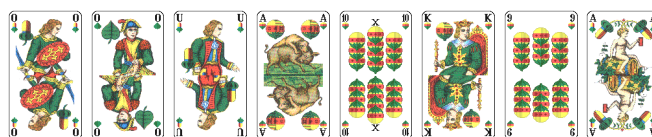
Dieses Schelln-Solo nicht zu spielen ist wohl schon als Schafkopfsünde anzusehen. Hier wird man wohl keinen einzigen Stich abgeben, sofern man die Trümpfe von oben nach unten spielt.

4. Solo



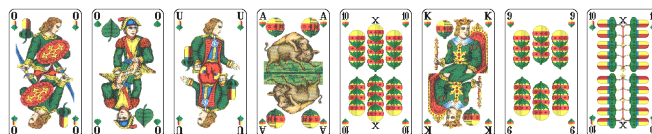
Sehr gutes Schelln-Solo

Auch dieses Schelln-Solo ist auf jeden Fall zu spielen. Man selbst hat zwar nicht die Trumpfschmier, allerdings die drei höchsten Trümpfe, mit denen man den Gegnern sehr gut die Trümpfe ziehen kann. Darüberhinaus hat man als Farbkarte (die ja ein Spatz sein könnte) eine Sau, also eine Karte, die nur von einem Trumpf, nicht aber von einer anderen Farbkarte gestochen werden kann. Es muss also jemand Eichel von frei sein, damit Ihnen die Sau genommen werden kann.



Kein schlechtes Schelln-Solo

Dieses Solo ist zwar nicht mehr so gut wie die obigen, aber auf jeden Fall noch spielswert. Man selbst hat die Hälfte aller Trümpfe, ist zweimal mit den höchsten Obern (Eichel- und Gras-Ober) zur Stelle. Danach kann man beispielsweise mit einem niedrigen Schelln die Trümpfe ziehen, die noch übrig sind.



Mittelmäßiges Schelln-Solo

Dieses Solo würde wohl auch noch die meisten Spieler spielen. Bei ihm gibt es aber eine durchaus gravierende Schwäche: die Eichel-Zehn. Sie kann mit der Eichel-Sau, also mit einer Farbkarte, gestochen werden, was den Gegnern in einem Stich mindestens 21 Augen einbringen würde. Man *muss* als Spieler davon ausgehen, dass so ein Spatz (hier: Eichel-Zehn) im Spielverlauf von dem Spieler mit der Eichel-Sau gestochen wird. Jedoch ist man auch hier mit den zwei höchsten Trümpfen ausgestattet, was das Solo aufwertet.



Diskutables Schelln-Solo

Bei diesem Solo muss man davon ausgehen, dass sowohl die Gras-Acht, als auch die Eichel-Zehn je von den höheren Farbkarten gestochen werden - und zwar mit je 20 bis 25 Augen. Man gibt über die Farben also (fast) sicher ungefähr 45 Augen ab. Die Gegner brauchen also noch 15 weitere Augen, die sie ebenfalls fast sicher auf Trumpf bekommen. Es sind nämlich 8 Trumpf in Umlauf, von denen man mit den zwei hohen Obern einige ziehen kann. Allerdings ist es sehr wahrscheinlich, dass mindestens ein Trumpf stehenbleibt, der dann sticht und somit für die restlichen 15 Augen sorgt.



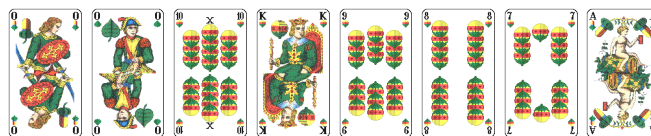
Akzeptables Schelln-Solo

Dieses Schelln-Solo birgt folgende „Problematik“: Es gibt 2 Ober bei den Gegnern, die höher sind als alle Ihre Trümpfe. Ihre Gegner stechen – sofern Eichel- und Gras-Ober nicht je die einzigen Trümpfe eines Gegenspielers sind – mindestens zweimal auf Trumpf. Insgesamt halte ich dieses Spiel allerdings für durchaus spielenswert, zumal man keinen (wirklichen) Spatzen hat.



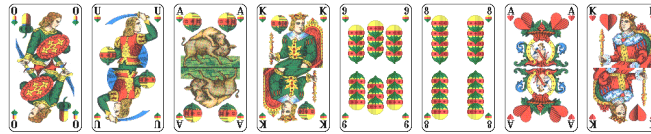
Schelln-Solo ohne Unter

Hier sehen wir ein recht gutes Schelln-Solo, bei dem man jedoch mit keinem einzigen Unter ausgestattet ist. Auch wenn die Unter nicht die besten Trümpfe sind, sollte man Ihre Bedeutung beim Solo niemals unterschätzen. Denn im laufenden Spiel erweisen sich Unter als hervorragende Wahl, wenn es darum geht, einzustechen. Sticht man nämlich mit der Trumpfschmier (Sau, Zehn) oder mit einem noch niedrigeren Trumpf ein, so läuft man Gefahr, dass diese überstochen wird und man viele Punkte abgibt. Einen wertvollen Ober möchte man jedoch auch nicht opfern, nur um auf Farbe einzustechen. Daher ist ein Unter in einem solchen Fall sehr vorteilhaft. Das obige Spiel ist dennoch relativ unproblematisch, da man selbst die komplette Trumpfschmier hält, und im Falle eines Falles auch niedrig mit der Schelln-Acht oder -Neun einstechen kann.



Schelln-Solo ohne Unter und ohne Trumpf-Sau

Hier hätten wir noch ein Solo ohne Unter. Außerdem fehlt uns hierbei die Schelln-Sau. Wenn wir auf Farbe einstechen, so *könnte* es also sein, dass einer unserer Gegner mit der Schelln-Sau drübergeht und wir einige Punkte abgeben müssen.



Anspruchsvolles Schelln-Solo

In diesem Spiel (das vermutlich die meisten Spieler noch spielen würden), hätte man folgende Problematiken zu beachten: Es fehlen die drei niedrigeren Ober, und die drei höchsten Unter (also sind zwischen unseren beiden höchsten Trümpfen sechs andere Trümpfe). Außerdem fehlt uns die Schelln-Zehn. Wir müssen mit zwei bis drei abgegebenen Trumpfstichen rechnen, in denen vermutlich Schmier liegt. Außerdem geht wohl auch der Herz-König an unsere Gegner – eventuell sogar recht teuer. Die Qualität eines solchen Spiels ist vor Spielbeginn schwierig einzuschätzen. Hier kommt es besonders auf die Verteilung der acht gegnerischen Trümpfe an, die man sich im Verlauf des Spiels auskundschaften sollte und anhand derer man den weiteren Spielverlauf festmachen sollte.

Anmerkung: Da es vielen Spielern vor allem am Anfang nicht gerade einfach fällt, zu entscheiden, wie gut ein Solo wirklich ist, möchte ich auf Listen im Anhang verweisen, die einige Beispielhände enthalten und je einen kurzen Kommentar (Abschnitt C.1).

4.4 Die Position

Beim Solo ist die Position (also die Stelle, an der man sitzt), ungleich wichtiger als beim Rufspiel. Im folgenden seien die Vorzüge bzw. Nachteile der einzelnen Positionen kurz dargelegt:

Erste Stelle Sitzt man an erster Stelle, so eröffnet man selbst das Spiel. Man kann also gleich das Spiel „in die Hand nehmen“, da man sofort damit beginnen kann, den Gegner Trümpfe zu ziehen.

Zweite Stelle Keine günstige Position (meiner Ansicht nach sogar die ungünstigste), da man das Spiel nicht eröffnen kann und somit von der Eröffnung durch einen Gegner „abhängt“. Man muss entscheiden, welche Karte man legt, ohne zu wissen, was die beiden Spieler, die hinter einem sitzen, tun.

Dritte Stelle Das Spielen an dritter Stelle ist ähnlich unangenehm wie das Spielen an zweiter Stelle. Man hat hier jedoch nur einen einzigen Gegenspieler nach sich und kann die Karten, die die beiden Gegenspieler davor gelegt haben, bereits sehen.

Vierte Stelle An vierter Stelle zu spielen ist wieder etwas günstiger, da hier die Gegenspieler in der Situation sind, dass sie nicht wissen, welche Karte Sie legen werden. Sie können als letzter auf die

drei ersten gespielten Karten reagieren und so das Spiel „steuern“. An vierter Stelle können Sie sich beispielsweise im ersten Stich gleich einer schlechten Karte entledigen (abspatzen).

Regel IV.I

An erster oder an vierter Stelle ist es *meist* am angenehmsten, zu spielen.

Anmerkung: Diese Überlegungen sind auch während des Spiels gültig. Als Ausspieler kann man festlegen, dass Trumpf gespielt wird, und seinen Gegnern so wertvolle Trümpfe ziehen. Als Letzter ist man in der Lage, auf die zuvor von den Gegnern gespielten Karten zu reagieren.

4.5 Vorgehensweise beim Solospiel

Allgemeiner Ablauf Eine einleitende Frage zu diesem Thema: wie lautet die beste Strategie, um – obwohl drei Spieler gegen einen spielen – mindestens 61 Augen zu erzielen. Dazu sei folgendes gesagt: Andere Farben stechen (und somit Punkte einfahren) kann man in erster Linie mit Trumpf, d.h. man sollte schon einigermaßen gut mit Trumpf ausgestattet sein. Auch die Gegner können aber mit Trumpf stechen, sofern sie welche besitzen. Ziel wird es also sein, den Gegnern ihre Möglichkeiten zum stechen zu minimieren.

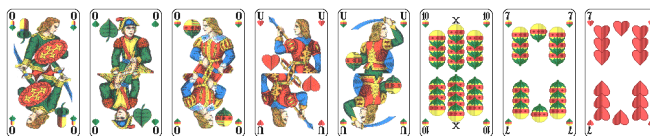
Der allgemeine (wünschenswerte) Ablauf beim Solo sieht wie folgt aus: Man sieht als Spieler zu, dass man seinen Gegenspielern alle Trümpfe zieht, indem man Trumpf spielt. Dabei ist es natürlich von Vorteil, das Spiel so selten wie möglich aus der Hand zu geben. Allerdings ist das oft genug dennoch nötig. Sobald alle Trümpfe weg sind, spielt man seine(n) Spatzen. Sobald alle Spatzen weg sind, sieht man zu, dass man die restlichen Stiche macht. Deshalb muss man sich natürlich ein paar Trümpfe aufheben.

Regel IV.II

Auch beim Solo heißt die Faustregel: „Spieler Trumpf, Nichtspieler Nichttrumpf“

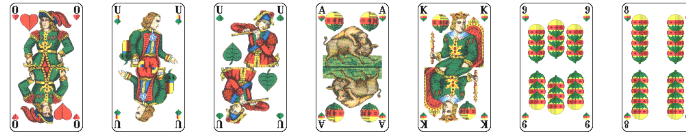
4.6 Ein einfaches Einführungsbeispiel

Lassen Sie uns nun folgendes Schelln-Solo betrachten:



Gutes Schelln-Solo

Sie sehen, dass Sie selbst 7 Trümpfe auf der Hand haben. Da es insgesamt 14 Trümpfe gibt (4 Ober, 4 Unter und 6 Schellen), sind also $14 - 7 = 7$ Trümpfe bei Ihren Gegnern. Diese sind:



Nehmen wir der Einfachheit halber an, dass Sie selbst das Spiel eröffnen. Begeben wir uns nun in das Spiel selbst und gehen es Stich für Stich durch.



1. Stich

Wie bereits in Abschnitt 4.5 erwähnt, sollte man zunächst zusehen, dass man den Gegnern die Trümpfe zieht. Also haben Sie sich entschlossen, den Eichel-Ober zu spielen. Damit haben Sie den Stich sicher, geben das Spiel nicht aus der Hand. Sie können es sich hier durchaus erlauben, Ihren höchsten Trumpf auszuspielen, da sie selbst insgesamt drei Ober und zwei Unter halten – also relativ stark sind.

Da Links und Oben wissen, dass der Eichel-Ober von niemandem mehr gestochen werden kann, schmieren sie nicht. Sie machen 7 Augen.



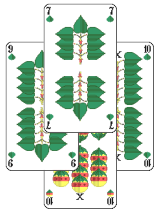
2. Stich

Auch im zweiten Stich wollten Sie das Spiel nicht aus der Hand geben, haben also den höchsten verfügbaren Trumpf gespielt – Ihren Gras-Ober. Hier ist rechts schon gezwungen, seine Schelln-Sau zuzugeben, was Ihnen insgesamt 18 Augen beschert. Betrachten wir rückblickend die ersten beiden Stiche, so stellen wir fest, dass Ihre Gegner bereits 6 Trümpfe beigesteuert haben. Da wir vorher festgestellt haben, dass Ihre Gegner insgesamt 7 Trümpfe halten, wissen Sie, dass Ihre Gegenspieler noch einen einzigen Trumpf haben: Den Herz-Ober. D.h. die höchste Karte, die momentan noch im Spiel ist, ist bei Ihren Gegnern.



3. Stich

Sie haben gesehen, dass die Herz-Ober bei einem Ihrer Gegner sitzt. Sie haben – völlig richtig – weiter Trumpf gespielt, um diesen einen letzten Trumpf zu *ziehen*. Damit haben Sie es geschafft, alle Trümpfe Ihrer Gegner abzuräumen. Das heißt, nach diesem Stich haben Ihre Gegner keine Chance mehr, auf Trumpf zu stechen. Logischerweise wissen auch Links und Oben (oder können es sich zumindest denken), dass der Herz-Ober noch im Spiel ist. Daher haben Links und Oben viele Punkte (Herz-Ass und Gras-Ass) gelegt, um ihrer Partei zu helfen. Ihre Gegner machen in diesem Stich also 28 Augen.



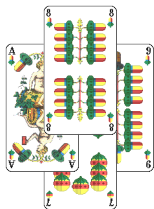
4. Stich

Im vierten Stich kommt dann Rechts heraus, da er den dritten Stich mit dem Herz-Ober gemacht hat. Er entscheidet sich, Gras anzuspielen. Da Sie selbst kein Gras haben, dürfen Sie mit einem Ihrer Trümpfe einstechen. Sie entscheiden sich für die Schelln-Zehn, um viele Punkte zu bekommen.



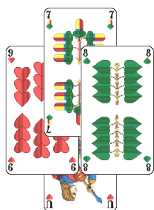
5. Stich

Da Sie nun wissen, dass Ihre Gegner keinen Trumpf mehr haben und Ihnen daher auf Trumpf nicht mehr gefährlich werden können, spielen Sie Ihren Spatzen, die Herz-Sieben. Ihre Gegner müssen alle Herz zugeben und machen vierzehn Augen.



6. Stich

Nun versucht es Rechts mit der letzten noch verbleibenden Farbe: Eichel. Da Sie jedoch kein Eichel haben, dürfen Sie auch hier einstechen: Mit der Schelln-Sieben.



7. Stich

Sie spielen im vorletzten Stich den Herz-Unter aus. Ihre Gegner wissen, dass dieser Trumpf nicht mehr gestochen werden kann und schmieren nicht.



8. Stich

Im letzten Stich spielen Sie (gezwungenermaßen) den Schelln-Unter aus. Ihre Gegner geben jeweils ihre letzte Karte zu.

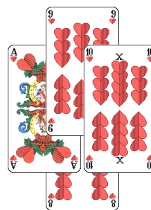
Ihre Gegner haben zweimal gestochen und Sie gewinnen dieses Spiel mit 78 Augen.

4.7 Fehler mit den Spatzen

Vor allem von Anfängern gern begangene Fehler sind die folgenden:

Spiel mit einem Spatz eröffnen Spielt man gleich zu Spielbeginn einen Spatzen aus, den die Gegner leicht stechen können, so gibt man das Spiel freiwillig aus der Hand und ist vom Anspiel der Gegner „abhängig“.

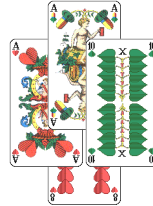
Spatzen werden zu lange aufgehoben Das Gegenteil von der Spatzeneröffnung, nämlich die Spatzen bis zum Ende aufzubehalten, ist genauso fatal. Hierbei können nämlich die Gegenspieler alle Karten, die keine Punkte geben, wegschmeißen und nur ihre punkttestarken Karten behalten. Angenommen, sie haben zwei Spatzen bis zum Schluss aufbewahrt, ist das äußerst unvorteilhaft: Denn jetzt können Ihre Gegenspieler zweimal stechen, und alle ihre Karten, die sie sich aufbewahrt haben, zum Punktemachen in die Stiche legen. Oft ist es möglich, dass sich Ihre Gegenspieler mit der Zeit Farben frei machen. Daher ist es ratsam, seine Spatzen zu dem Zeitpunkt zu spielen, zudem noch die meisten Spieler Karten von der jeweiligen Farbe haben, da sie dann zum Zugeben gezwungen sind und somit weniger Punkte gegen Sie zustande kommen. Ein Beispiel: angenommen, sie haben eine Herz-Acht als Spatzen und bereits alle Trümpfe gezogen. Jetzt spielen Sie Ihren Spatzen gleich, nachdem der letzte Trumpf Ihrer Gegner weg ist:



21 Augen

Ihre Gegner haben also einundzwanzig Augen gemacht. Da alle Ihre Gegner noch Herz haben, müssen sie auch alle zugeben – Oben kann beispielsweise nicht schmieren, da bei ihm noch die Herz-Neun ist.

Folgendes hingegen passiert oft, wenn man sich einen Spatzen bis zum allerletzten Stich aufhebt:



32 Augen

Alle Gegenspieler haben sich ihre Schmier aufbewahrt und Herz abgeworfen, damit sie im letzten Stich noch möglichst viele Punkte einfahren können. So geben Sie ihnen die Möglichkeit in einem einzigen Stich über die Hälfte der zum Sieg nötigen Augen zu machen.

4.8 Sinnvolle Trumpfwahl

Wie gesagt: es ist von äußerster Wichtigkeit, dass Sie Ihren Gegnern die Trümpfe ziehen. Dazu müssen Sie natürlich zusehen, dass Sie das Spiel in Ihre Hand bekommen (also stechen) und dann Trumpf spielen, sodass die anderen Spieler wegen des Trumpfzwangs ihre Trümpfe rausrücken müssen.

Ein wichtiger Punkt beim Trumpfziehen ist die Frage, mit welchem Trumpf man die anderen Trümpfe zieht. Dabei bieten sich folgende Möglichkeiten an:

Höchster Trumpf Ein Lehrsatz für das Solo besagt, dass der Spieler „immer den höchsten verfügbaren Trumpf spielen“ soll. Diese Variante bietet sich vor allem an, wenn man viele hohe Trümpfe hat. Vor allem, wenn man Laufende hat (die höchsten Trümpfe „ohne Unterbrechung“), ist diese Methode meiner Meinung nach recht sinnvoll. Beispiel:



Schönes Gras-Solo

Angenommen, Sie spielen mit obigem Blatt ein Gras-Sticht: Sie haben die zwei höchsten Trümpfe (Eichel- und Gras-Ober) und dann nur kleine Lücken. Insgesamt haben Sie fünf recht hohe Trümpfe. Ferner wissen Sie: es sind $14 - 8 = 6$ Trümpfe in Umlauf. Der ungünstigste Fall ist der, dass ein einziger Gegenspieler alle 6 verbleibenden Trümpfe hat (6-0-0). Durchschnittlich hat jeder Gegenspieler 2 Trümpfe (2-2-2). In der Praxis wird jedoch meist ein Fall dazwischen (z.B. 3-2-1 oder 3-3-0 oder 4-1-1) vorkommen¹. Seltener wird ein einziger Gegenspieler fünf oder mehr Trümpfe gegen Sie haben, wenn Sie selbst acht Trümpfe halten. Sie können im allgemeinen (vor allem im Anfangsstadium) ruhig davon ausgehen, dass eine Durchschnittsverteilung der Trümpfe vorliegt, d.h. dass einer Ihrer Gegner höchstens vier Trümpfe hat. Dann kann man doch folgern: Wenn Sie zweimal hoch anziehen (also

¹Genauere Betrachtungen über die Trumpfaufteilungen werden wir in Abschnitt 15.5 anstellen.

zuerst Eichel- und dann Gras-Ober spielen), fliegen mindestens vier Trumpf um. Es bleiben danach also noch höchstens zwei Trumpf übrig, die Sie mit ihren restlichen kleineren Trümpfen problemlos ziehen können.

Den höchsten Trumpf zu spielen, bedeutet in obigem Fall, dass Sie Ihren Eichel-Ober ausspielen sollten. Vom Eichel-Ober ist jedoch bekannt, dass er von keinem anderen Trumpf gestochen werden kann. Also werden Ihre Gegenspieler vermutlich nicht schmieren:



Gegner schmieren nicht

Da Sie selbst die *zwei höchsten* Trümpfe haben (nämlich Eichel- und Gras-Ober), wissen Sie, dass keiner Ihrer Gegner den Gras-Ober stechen kann. Allerdings könnten Ihre Gegner – wenn Sie den Gras-Ober ausspielen – vermuten, dass einer Ihrer Partner den Eichel-Ober hat und deswegen schmieren:

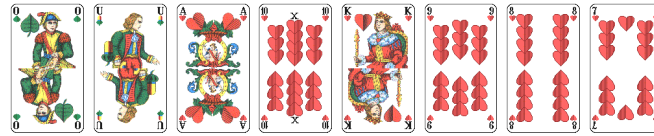


Oben vermutet, dass Rechts den Eichel-Ober hat

Daher ist es in einem solchen Fall ab und an trickreich, einen Trumpf anzuspielen, von dem man selbst weiß, dass ihn kein Gegner stechen kann, der Ihre Gegner aber zum schmieren verleitet. Allerdings sind solche Taktiken jedem besseren Schafkopfspieler bekannt, weswegen man vor allem später damit rechnen muss, dass man von seinen Gegenspielern durchschaut wird.

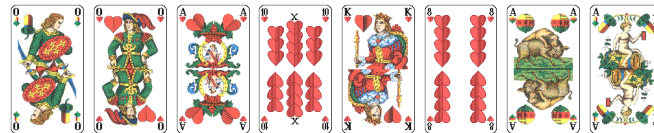
Etwas weitergehende Überlegungen finden Sie auch in Abschnitt 10.11.

Niedriger Trumpf Eine andere Möglichkeit, die oft gewählt wird, wenn man selbst die Trumpfschmier hat, besteht darin, zuerst einen kleinen Trumpf zu spielen, den die Gegner dann stechen müssen, in den sie aber wohl keine Schmier bringen werden, da die ja bei Ihnen sitzt. Beispiel:



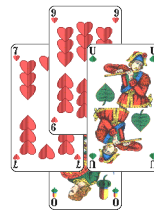
Interessantes Herz Solo

Hier fehlen – wie man sieht – einige hohe Trümpfe (also einige Ober und Unter). Es böte sich hier an, mit der Herz-Sieben das Spiel zu eröffnen und zu hoffen, dass einige höhere Trümpe zugegeben werden müssen. Sehr vorteilhaft ist es dann, wenn der Eichel-Ober auf einen kleinen Trumpf zugegeben werden muss, denn dann ist Ihr Gras-Ober hoch und sticht. Eine denkbar schlechte Eröffnung wäre, die Herz-Sau zu spielen, da man damit dem Gegner elf Augen spendieren würde. Die Variante, einen niedrigen Trumpf zu spielen, bietet sich oft an, wenn man weiß, dass die Gegner sowieso stechen werden und Sie die Trumpfschmier selbst besitzen. Dann kann es oft günstig sein, wenn man die Gegner früh stechen lässt, sodass noch jeder Trumpf hat und keine Möglichkeit zum schmieren, da Trumpf zugegeben werden muss. Betrachten wir nun noch ein weiteres Herz-Solo:



Herz-Solo mit sieben Trumpf

In diesem Spiel wäre man zwar mit zwei guten Obern ausgestattet, steht allerdings ohne Unter da. Wie bereits in 4.3 erwähnt, sind die Unter jedoch nicht zu unterschätzen. Hier im ersten Stich gleich den Eichel-Ober rauszuhauen, könnte sich nachteilig auswirken, falls der erste Stich beispielsweise folgendermaßen ausfällt:



Erster Stich – viele gute Trümpfe bleiben stehen

Danach stünde man mit dem Herz-Ober und vier Herz-Karten da, die jedoch von dem Gras-Ober bzw. den verbliebenen drei Untern gestochen werden könnten. Sind die Trümpfe dann zusätzlich nicht optimal verteilt, sodass einer der Gegner schnell Trumpf frei wird, so können in den nächsten beiden Trumpfstichen gut und gerne 30 Augen liegen.

Daher böte es sich auch hier an, mit einem niedrigen Trumpf zu eröffnen, um später noch mit den beiden guten Obern aufwarten zu können. Diese Variante hätte natürlich zur Folge, dass man das Spiel aus der Hand gibt, und im nächsten Stich die Gegner anspielen dürfen. Wie immer gilt: Ein Patentrezept gibt es nicht – auch wenn ich in einer solchen Situation wohl eher zu einem niedrigeren Trumpf greifen würde.

Betrachten wir noch folgendes Herz-Solo:



Herz-Solo

Dies ist ein Spiel, bei dem Ihre Gegner vermutlich zwei Stiche machen. Es wird in den meisten Fällen gewonnen. Nehmen wir weiter an, Sie selbst kommen heraus.

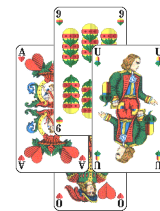
Sie selbst kennen Ihre Karten bestens und wissen: Der höchste Trumpf, der unterwegs ist, ist der Eichel-Unter. Also kann keiner von meinen Obern gestochen werden. Es macht in diesem Fall keinen Sinn einen niedrigen Trumpf anzuspielen, da man bei vier Laufenden davon ausgehen kann, dass man alle verbleibenden Trümpe zieht. Betrachten wir nun verschiedene Anspiele der ersten zwei Stiche:



Eichel-Ober im 1. Stich



Gras-Ober im 2. Stich



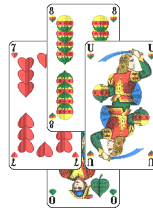
Herz-Ober im 3. Stich

Sie sehen: Ihre Gegner wissen im ersten Stich, dass der Eichel-Ober von niemandem gestochen werden kann. Also schmieren sie nicht. Im zweiten Stich ist ihnen bekannt, dass der Eichel-Ober, der Ihren Gras-Ober noch stechen könnte, bereits weg ist. Also schmiert Ihnen auch hier niemand. Im dritten Stich bringen genau die gleichen Überlegungen Ihre Gegner dazu, nicht zu schmieren.

Betrachten wir nun eine andere Reihenfolge der Ober und was passieren könnte:



Schelln-Ober im 1. Stich



Gras-Ober im 2. Stich



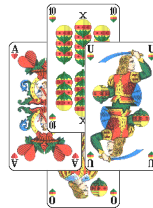
Eichel-Ober im 3. Stich

Sie haben im ersten Stich den Schelln-Ober gespielt. Sie selbst wissen, dass keiner Ihrer Gegner überstechen kann, aber Ihre Gegner wissen das nicht. Deswegen hat Links es riskiert, die Herz-Ass zu schmieren, weil er gehofft hat, dass Oben oder Rechts einen Ober hat. Im zweiten Stich hat Oben keinen Trumpf mehr. Da Rechts aber im ersten Stich die Herz-Sau schon nicht gestochen hat, kann er schließen, dass Rechts keinen Ober hat. Also ist er schlau genug, nicht auf Ihren Gras-Ober zu schmieren, auch wenn er weiß, dass der Eichel-Ober noch irgendwo ist.

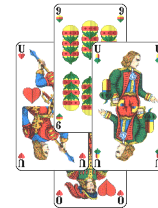
Betrachten wir noch eine dritte Variante:



Eichel-Ober im 1. Stich



Schelln-Ober im 2. Stich



Herz-Ober im 3. Stich

Sie haben im ersten Stich den Eichel-Ober gespielt. Jeder weiß, dass er nicht gestochen werden kann, weswegen auch niemand schmiert. Im zweiten Stich haben Sie den Schelln-Ober angespielt – Sie selbst wissen wieder, dass er von keinem Gegner gestochen werden kann. Links aber vermutet, dass Oben oder Rechts einen Ober haben und schmiert auf Verdacht die Herz-Sau. Oben hofft, dass Rechts den Ober hat und schmiert ebenfalls: Die Schelln-Zehn. Sie machen im zweiten Stich 26 Augen.

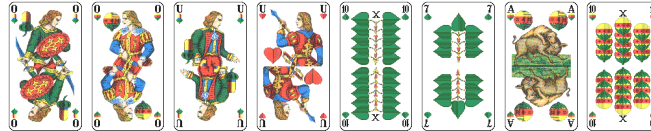
Was an diesem Beispiel sehr schön war, war, dass Oben nur einen einzigen Trumpf hatte und im zweiten Stich die Schelln-Zehn verschmiert hat. Das ist umso wertvoller, als dass Sie selbst einen Schelln-Spatzen haben, bei dem Sie eigentlich davon ausgegangen sind, dass da die Schelln-Zehn hineinfliegt.

Anmerkung: Sollte Ihnen der letzte Abschnitt noch nicht ganz einleuchten, so ist das überhaupt kein Problem. Lesen Sie einfach weiter und kommen Sie bei Bedarf zurück. Das Thema wird auch in den Abschnitten 10.9 und 10.11 behandelt. Behalten Sie fürs Erste einfach im Hinterkopf, dass das erfolgreiche

Solospiel nicht einfach darin besteht, die Trümpfe von oben nach unten runter zu spielen.

4.9 Ein Beispielsolo

Angenommen, Sie halten folgende Karten:



Ihre Karten

Hier stellt sich zuerst die Frage, welches Solo man spielen soll: Gras oder Schelln? Hier fällt die Wahl – wohl bei den meisten Spielern – ganz klar auf Gras. Denn: Spielt man ein Schelln-Solo, so können Gras-Zehn und -Sieben von anderen Farbkarten gestochen werden. Man hat beim Schelln-Solo also Spatzen. Beim Gras-Solo hat man auch zwei Farbkarten (Schelln-Sau und -Zehn), die jedoch nur von Trumpf gestochen werden können. Einziger Wermutstropfen ist, dass man beim Gras-Stich nicht die ganze Trumpfschmier selbst hat. Aber das Prinzip der *Spatzenminimierung* geht meist vor.

Sie (können) wissen: es sind $14 - 6 = 8$ Trümpfe bei Ihren drei Gegenspielern.

Wir nehmen an, Sie eröffnen das Spiel selbst ganz klassisch mit dem Eichel-Ober und hoffen, damit einige Punkte zu ergattern oder zumindest den ein oder anderen guten Trumpf (Ober, Unter) Ihrer Gegner abzuräumen:



1. Stich

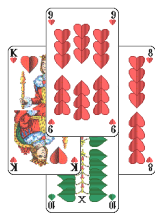
Sie haben mit dem Eichel-Ober Trumpf gezogen. Jeder Spieler hatte Trumpf – prinzipiell ein gutes Zeichen. Allerdings stellen wir auch fest: Weder die Gras-Sau noch ein Ober ist gefallen. Einzig ein Unter konnte hier gezogen werden. Die Gras-Sau ist also noch irgendwo „unterwegs“. Sie wissen: Nach diesem Stich sind noch $8 - 3 = 5$ Trumpf im Umlauf: Gras-Ober, Herz-Ober, Gras-Unter, Gras-Sau, Gras-Neun. Die beiden Ober und der Gras-Unter sind gefährliche Karten, und wenn das Spiel ungünstig steht, stechen sie alle drei.



2. Stich

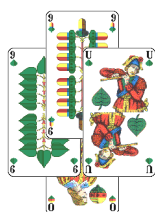
Nun spielen Sie den Eichel-Unter nach. Sie hätten auch den Schelln-Ober spielen können; Da Sie den Stich voraussichtlich aber abgeben, verlieren Sie mit dem Eichel-Unter ein Auge weniger. Links schmiert seine Trumpfsau – die restliche nennenswerte Trumpfschmier ist also allein bei Ihnen. Oben hat keinen Trumpf mehr, was nicht sehr vorteilhaft ist. Es befinden sich noch $5 - 2 = 3$ Trümpfe bei Ihren Gegnern: Herz-Ober, Gras-Unter, Gras-Neun.

Jetzt spielt Rechts aus. Sie sitzen beim folgenden Stich also an zweiter Stelle – eine ungünstige Position, da Sie nicht wissen, was die Gegenspieler nach Ihnen für Karten haben bzw. welche Farben sie frei sind.



3. Stich

Sie stechen mit der Gras-Zehn (nicht unriskant) auf die Herz-Acht von Rechts ein. Alle anderen Gegenspieler müssen Herz zugeben, schmieren aber nicht, da Sie ja gestochen haben. Im vierten Stich spielen Sie den Schelln-Ober, damit Sie Ihren Gegnern weiter Trumpf ziehen wollen.



4. Stich

Sie behalten den Stich. Sie wissen, dass jetzt nur noch der Herz-Ober entweder bei Links oder bei Rechts steht, der ihn sich aufgespart hat. Also spielen Sie noch einmal Trumpf, um den letzten verbliebenen Trumpf zu ziehen.



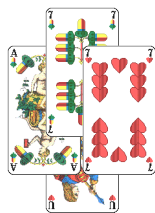
5. Stich

Jetzt muss Links mit dem Herz-Ober stechen. Oben und Rechts schmieren so gut es geht. Links kommt jetzt raus:



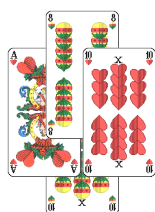
6. Stich

Links spielt Schelln, was alle zugeben müssen. Sie können mit der Sau stechen und spielen den letzten Trumpf.



7. Stich

Ihre Gegner versuchen, nicht zu schmieren, da Sie stechen. Sie legen Ihre letzte Karte, die Schelln-Zehn:



8. Stich

Man sieht, dass sich Ihre Gegner die Schmier aufbehalten haben. Sie haben den Stich mit Schelln-Zehn eröffnet. Da die Schelln-Sau und alle Trümpfe schon weg sind, gehört der letzte Stich Ihnen und Sie gewinnen mit 76 Augen.

4.10 Richtig stechen

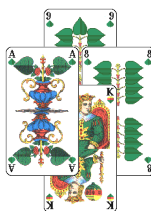
Oft ist es sinnvoll, einen Stich nicht zu nehmen und ihn gezielt den Gegnern zu überlassen – wenn zum Beispiel wenige Augen drin sind oder Sie im nächsten Stich eine günstige Position haben. Angenommen, Sie spielen ein Herz-Socht:



Herz-Solo

Es folgen einige Beispielsituationen für die Spieleröffnung:

Günstig abspatzen Folgender erster Stich (Oben hat, wie gehabt, eröffnet):



Abgespatzt

Sie sehen: vor Ihnen (Oben und Rechts) liegen 0 Augen. Sie selbst sind Gras frei und könnten stechen. Sie haben allerdings einen Spatzen: den Schelln-König, für den Sie ursprünglich circa 20 bis 25 Verlustpunkte eingeplant haben. Wenn Sie also jetzt den Schelln-König legen, so können Ihre Gegner höchstens 15 Augen mit Ihrem Schelln-König machen. Sie bekommen Ihren Schelln-König also sehr günstig los und legen ihn deswegen (*abspatzen*) Links hat fast sicher ein Gras (sogar fast sicher die Gras-Sau), woraus folgt, dass Sie, wenn Sie den Stich ziehen lassen, im nächsten Stich hinten (an vierter Stelle) sitzen – eine hervorragende Position. Sie haben im zweiten Stich nämlich nur noch Trumpf und können sich in aller Ruhe ansehen, was die Spieler vor Ihnen für Karten legen. Angenommen, sie hätten gestochen, sähe der Stich vielleicht folgendermaßen aus:



Gestochen

So hätten Sie zwar fünfzehn Augen gemacht, hätten allerdings auch noch einen Spatzen, mit dem Sie sich herumschlagen müssten und der wahrscheinlich im Verlauf des Spiels mit über 20 Augen gestochen wird.

Viele Augen einfahren Eine andere Variante zeigt folgender Stich:



Gestochen

Hier hat es sich ganz klar gelohnt, zu stechen, da vor Ihnen (von Oben und Rechts) schon vierzehn Punkte im Stich waren. Hätten Sie sich hier abgespatzt, so hätten Sie mindestens 18 – sehr wahrscheinlich jedoch 29 Augen abgegeben:



Ungünstig abgespatzt

Das Stechen lohnt sich in diesem Fall also sicherlich, auch wenn Sie dann noch einen Spatzen haben.

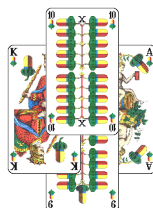
4. Solo

Dieses *Abspatzen* kann man natürlich nicht nur im ersten Stich, sondern auch während des laufenden Spiels machen. Man muss eben darauf achten, dass die Augen, die man damit quasi „herschent“ sich im Rahmen halten. Oft kann man sich günstig abspatzen, wenn eine Farbe das zweite mal gespielt wird und im ersten Stich dieser Farbe schon viel verschmiert wurde. Ein Extrembeispiel: Sie spielen ein Herz-Solo:



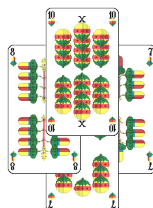
Interessantes Herz-Solo

Rechts kommt beim ersten Stich raus:



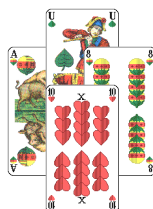
Alle Schmiereichel sind weg

Dann spielt Rechts Eichel nach:



Billig abgespatzt

Sie haben Ihren zweiten Spatzen, die Schelln-Sieben abgeworfen und haben somit nur noch Trumpf. Ihre Gegner haben mit *zwei* Spatzen von Ihnen 35 Augen gemacht – extrem wenig, wenn man bedenkt, dass man ursprünglich für jeden der beiden 20 bis 25 Augen gerechnet hat. Außerdem sitzen Sie jetzt in einer sehr angenehmen Position (vierte Stelle). Man kann das Abspatzen sogar noch weitertreiben. Angenommen, es läuft folgendermaßen:



Extrem abgespatzt

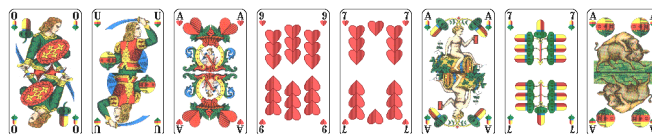
Sie wissen: vor dem dritten Stich hatten Ihre Gegner „nur“ 35 Augen, waren also schneiderfrei. Jetzt kommt Schelln (Sie haben sich zuvor ja freigemacht) und Oben sticht mit dem Gras-Unter. Sie spatzen sich ab, indem Sie die Herz-Zehn wegschmeißen – damit haben Ihre Gegner dann 58 Augen und Sie machen alle restlichen Stiche, da Sie dann noch die fünf höchsten Trümpfe auf der Hand haben.

Regel IV.III

Man sollte sich bei jedem Stich fragen: Wie viele Punkte können noch hineinfallen? Kann ich es verkraften, diese Punkte abzugeben und mich abzuspatzen oder brauche ich die Punkte?

4.11 Ein riskantes Solo

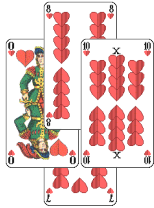
Recht oft tritt der Fall ein, dass man selbst *gesperrt* ist, d.h. dass man kein Rufspiel machen kann, weil man keine Farbe hat, auf die man spielen könnte. In solchen Situationen greifen viele Spieler zur Notlösung und spielen Soli, die meist recht riskant sind und oft Anlass zu ungewöhnlicher Spielweise geben, wenn sie gewonnen werden wollen. Ein solches Spiel möchte ich nun kurz vorstellen. Ich habe es selbst genau so gespielt.



Not-Herz-Solo

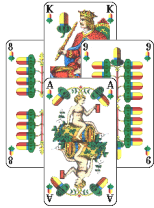
Hier haben wir den geschilderten Fall: Sie können kein Rufspiel machen, entschließen sich also dazu, an erster Stelle ein Herz-Solo zu spielen.

Gleich nachdem Sie Ihr Spiel angekündigt haben, stößt Oben. In einem solchen Fall wird gar nicht erst überlegt, ob man retour geht (man tut es natürlich nicht!).



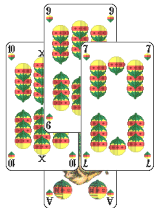
1. Stich

Sie haben nur einen Ober und nur einen Unter. Daher empfiehlt es sich, in diesem Fall nicht gleich Ober bzw. Unter zu opfern, sondern sie als hohe Trümpfe zurückzuhalten, um später etwas damit anfangen zu können. Daher spielen Sie die Herz-Sieben. Sie sehen: Links sticht die Herz-Sieben (den niedrigsten Trumpf) mit dem Herz-Ober (einem sehr hohen Trumpf). In den meisten Fällen (und vor allem bei Spielbeginn) versucht man als Gegenspieler jedoch so zu stechen, dass man mit dem niedrigstmöglichen Trumpf oder aber einem Schmiertrumpf sticht. Hätte Links einen niedrigeren Trumpf gehabt, so hätte er höchstwahrscheinlich mit dem niedrigeren Trumpf gestochen, um später noch einmal mit dem Herz-Ober aufwarten zu können. Hätte Links den Herz-Ober als niedrigsten Trumpf und noch einen höheren Trumpf dazu, so käme als selbiger nur der Gras-Ober in Frage. Wenn jedoch Links den Gras-Ober hätte, dann hätte Oben ohne drei Laufende gestoßen, was oft riskant ist. Sie können also davon ausgehen, dass Links trumfmäßig nicht mehr viel zu bieten hat.



2. Stich

Nun kommt Links gleich mit Eichel heraus. Sie machen 15 Punkte.



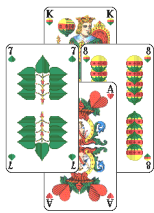
3. Stich

Nun haben Sie sich – aufgrund der Situation – für einen unorthodoxen Spielzug entschieden: Sie spielen nämlich die Schelln-Sau und weichen damit von der Regel „Spieler Trumpf, Nichtspieler Nichttrumpf“ ab. Das ist in so einem Fall nachvollziehbar, da man auf Trumpf nicht wirklich viel ausrichten kann und daher erst einmal versucht, auf Farbe Punkte zu machen. In diesem Fall musste Links sogar die Schelln-Zehn zugeben, was Ihnen 21 Augen beschert.



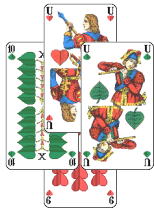
4. Stich

Im vierten Zug spielen Sie noch verwickelter. Sie spielen nämlich *freiwillig* einen Spatzen aus: die Eichel-Sieben. Das haben Sie in der Hoffnung getan, danach in einer günstigen Position zu sitzen. Wenn also beispielweise Links sticht, sitzen Sie an vierter Stelle und somit in einer angenehmen Position. Stich Oben, so haben Sie insofern eine angenehme Position, als dass Sie wissen, dass Ihnen Links nicht mehr wirklich gefährlich werden kann. Nur wenn Rechts die Eichel-Zehn gehabt hätte, wären Sie in einer nachteiligen Situation gewesen, da Ihnen dann Oben dann den Stich eventuell wegnehmen kann.



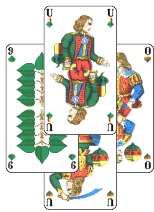
5. Stich

Oben spielt Schelln an. Sie entscheiden, mit der Herz-Sau zu stechen, da Sie ja geschlossen haben, dass Links nicht mehr sonderlich viel auf Trumpf haben kann und vermutlich nicht über die Herz-Sau drüber kann.



6. Stich

Wieder spielen Sie niedrig an. Ihre Gegner machen 14 Augen.



7. Stich

Jetzt muss Rechts schon mit Trumpf herauskommen. Sie entschließen sich, nicht zu stechen. Das ist eine Bauchentscheidung.



8. Stich

Im letzten Stich machen Sie noch Zehn Augen und gewinnen somit das Spiel mit 61 Augen.

Anmerkungen: Kurioserweise hat Oben zwar einen Stoß gegeben, jedoch nur ein einziges mal gestochen — und das auch nur mit einer Farbkarte!

Dieses Spiel habe ich tatsächlich so gespielt, doch nicht aus eigener Kraft gewonnen. In Übung 4.5 behandeln Sie die Spielweise Ihrer Gegner und zeigen, wie diese das Solo für sich hätten entscheiden können.

4.12 Was spiele ich als Gegenspieler an?

Das Anspiel beim Solo ist ein sehr interessantes Thema, da man hier einiges beachten muss. Ziel ist es, entweder eine Farbe zu erwischen, in der der Spieler einen Spatz hat oder irgendetwas, das von einem Ihrer Partner überstochen werden kann.

Wie bereits in Abschnitt 4.5 angesprochen, gilt auch hier, dass man als Nichtspieler *nicht* zu Trumpf, sondern zu Farbe greifen sollte. Wir wollen uns zunächst kurz überlegen, warum dies (zumindest als Faustregel, die vor allem für Einsteiger sinnvoll ist) nicht allzu weit hergeholt ist.

4.12.1 Warum „Nichtspieler Nichttrumpf“ sinnvoll ist

Spielt jemand ein Solo, so hat er (höchstwahrscheinlich) einige Trümpfe. Umso weniger Trümpfe stehen natürlich bei seinen Gegnern, den *Nichtspielern*. Wenn nun ein Nichtspieler unorthodoxer Weise einen *Trumpf* anspielt, so müssen seine Partner – ebenfalls Nichtspieler – ihre wertvollen Trümpfe begeben. Das heißt, man würde seine eigenen Mitspieler um einen Trumpf ärmer machen – und damit dem Solospieler in die Karten spielen, da er nicht aus eigener Kraft einen Trumpf aufwenden musste, um die anderen Trümpfe zu ziehen. Wenn man hingegen eine Farbe erwischt hätte, die einer der beiden Partner frei ist, so könnte es gut sein, dass ein Partner einen Trumpf sinnvoller einsetzen kann. In diesem Fall hätte man dann den Solospieler in eine unangenehme Situation gebracht, da der Solospieler dann einen Trumpf opfern muss, mit dem er aber nicht *jedem* Gegenspieler einen Trumpf ziehen konnte, sondern nur *einem einzigen*.

Darüberhinaus gibt es einige weitere Kartenkonstellationen, wie beispielsweise die Situation, in der ein Spieler auf einen späteren Trumpfstich dann schmieren kann. Wir werden diese Situationen an dieser Stelle nicht im Detail behandeln, sondern behalten im Hinterkopf, dass die Regel „Spieler Trumpf, Nichtspieler Nichttrumpf“ durchaus ihre Daseinsberechtigung hat.

Anmerkung: Natürlich gibt es ab und an Konstellationen, bei denen gerade das Abweichen von dieser Regel die Optimallösung darstellt. Wir werden im Laufe des Buches durchaus das ein oder andere mal darauf stoßen. Als Faustregel sollte man sich jedoch durchaus an „Spieler Trumpf, Nichtspieler Nichttrumpf“ halten.

4.12.2 Farbwahl

Wir haben uns also überlegt, dass man wohl eher zu Farbe greifen sollte. Da es jedoch drei davon gibt, werden wir noch einige weiterführende Überlegungen anstellen, die uns bei der Auswahl der Farbe hilfreich sein könnten.

Zuerst sollte man dazu die eigene Position und die Position des Spielers beachten, anhand derer man dann eine Karte auswählt.

Sitzt man selbst an erster Stelle und der Gegenspieler gleich hinter einem, so ist es oft ratsam, eine „lange Farbe“ (eine Farbe, von der man viele hat) anzuspielen – in der Hoffnung, dass (auch) einer Ihrer Mitspieler frei ist, da Sie selbst schon so viele haben. Eine Farbe würde ich als lang ansehen, wenn man mindestens drei oder vier davon hat.

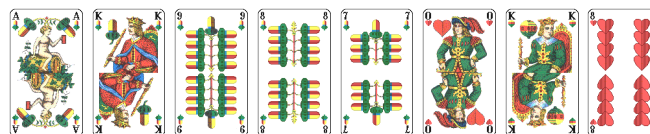
Sitzt der Spieler an letzter Position, so empfiehlt es sich, eine kurze Farbe anzuspielen, von der man glaubt, dass alle Spieler etwas haben. Oft wird in diesem Zusammenhang folgende Regel genannt:

Regel IV.IV

Kurzer Weg, lange Farbe. Langer Weg, kurze Farbe.

Natürlich kann man auch eine kurze Farbe anspielen, wenn der Spieler an zweiter Position sitzt – denn wenn alle die Farbe haben, hat sie ja auch Ihr Gegenspieler.

Einige Beispielspiele:



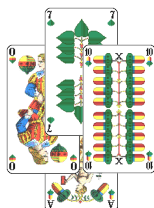
Ihre Karten

Links spielt Angenommen, Links spielt ein Herz-Solo. Sie selbst haben 5 Eichel, 6 gibt es insgesamt, d.h. es ist genau ein Eichel bei einem der drei anderen Spieler. Also sind zwei andere Spieler frei. Sie sollten in dem Fall ganz klar die Eichel-Sau spielen, da Sie wissen, dass mindestens einer Ihrer Mitspieler (Oben oder Rechts) frei ist. Damit könnten dann folgende Erste Stiche zusammenkommen:

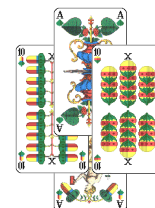
4. Solo



Gelungen



Oben konnte nicht stechen



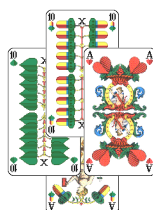
Optimal gelaufen

Im ersten Stich versucht Links, die Eichel-Sau mit dem Herz-Unter zu stechen (er riskiert hier nicht, seine Trumpfsau bzw. -zehn zu verlieren) und wurde von Rechts, der auch Eichel frei war, überstochen.

Der zweite Stich ist für Sie ungünstig gelaufen: Links hat wohl vermutet, dass Sie sehr viele Eichel haben und noch ein Spieler frei ist, und hat deswegen mit einem recht hohen Trumpf eingestochen, um den Stich möglichst effizient zu sichern.

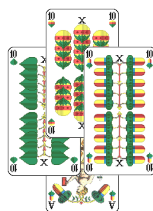
Optimal gelaufen ist der dritte Stich. Der Eichel-Zehn, das einzig übrige Eichel, ist genau bei Ihrem Gegner, sodass Ihre beiden Mitspieler frei sind und schmieren können.

Rechts spielt Jetzt nehmen wir an, Rechts spielt das Herz-Solo. Hier die Eichel-Sau zu spielen, wäre *wahrscheinlich* nicht die beste Lösung:



Gegner macht 42 Augen

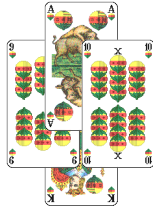
Hier hätten Sie nicht nach der Regel „Langer Weg, kurze Farbe“ gespielt – und prompt 42 Augen verloren. Es ist einfach sehr selten der Fall, dass ausgerechnet der Solospieler die einzig verbleibende Karte einer Farbe hat. Nichtsdestotrotz hätte der Stich natürlich auch so laufen können:



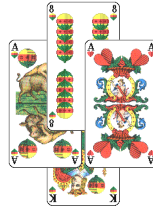
Kommt sehr selten vor

In so einem Fall wären Sie natürlich der Anspielheld schlechthin, allerdings kommt diese Konstellation so selten vor, dass es sich meiner Ansicht nach nicht lohnt, es zu versuchen.

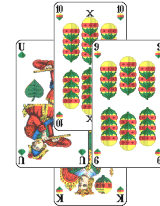
Eine bessere Lösung böte hier der Schelln-König, der beispielsweise zu folgenden Stichen führen könnte:



Gut angespielt



Rechts Schelln frei



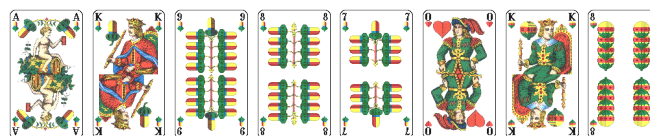
Aufschlussreicher Stich

Im ersten Fall hätten Sie 25 Augen gemacht und einen Spatzen bei Ihrem Gegner gezogen.

Der zweite Stich ist weniger gut ausgefallen: Rechts war Schelln-Frei und konnte deswegen mit seiner Herz-Sau stechen – allerdings immer noch weniger Augen als in den obigen Eichelstichen.

Recht aufschlussreich ist der dritte Stich: hier war *Links*, also Ihr Partner, frei und konnte Schelln stechen. Oben hat nur die Schelln-Zehn (nicht die Schelln-Sau) zugegeben. Da oben aber gesehen hat, dass Links gestochen hat, hätte er – wenn er gekonnt hätte – wohl die Schelln-Sau geschmiert. So können Sie folgern, dass wahrscheinlich noch Rechts die Schelln-Sau hat. Ihre Partei sollte also möglichst bald noch einmal Schelln anspielen, um Rechts die Schelln-Sau wegzustechen.

Wir wandeln das Spiel nun leicht ab, und nehmen an, dass Rechts ein Schelln-Solo spielt. Ihre Karten seien nun wie folgt:

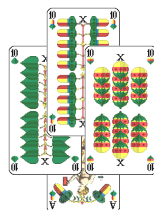


Ihre Karten

Wie Sie sehen, haben wir – im Vergleich zum vorigen Spiel – nur die Herz-Acht durch die Schelln-Acht ersetzt. Wir nehmen, wie gesagt, an, dass Rechts ein Schelln-Solo spielt. Damit hätten wir einen äußerst unangenehmen Fall: Sie haben nämlich drei Trumpf und fünf Eichel. Trumpf spielt man als Nichtspieler einfach nicht², weswegen Sie wohl oder übel Eichel fast spielen müssen. Da Rechts jedoch letzter ist, laufen Sie Gefahr, dass einer Ihrer Partner auf Ihre Eichel-Sau schmieren würde, und Sie somit riskieren, einen

²Sie würden dadurch nur Ihren Partnern wertvolle Trümpfe ziehen, und Ihren Herz-Ober schwächer machen, als er sein könnte.

sehr teuren Stich an Rechts zu verlieren. Sie könnten hier allerdings „unter der Sau ausspielen“, d.h. ein niedrigeres Eichel bringen als die Eichel-Sau³. Dann müssen Ihre Mitspieler unter Umständen zwar einen Trumpf opfern, allerdings bekommt auf diese Weise Rechts wohl die wenigsten Augen. Lassen Sie uns die Möglichkeiten kurz durchspielen:



Schlecht gelaufen — Rechts ist Eichel frei

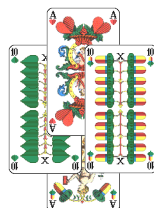
Dies ist eine Variante, wenn Sie mit Ihrer Eichel-Sau eröffnen. Links war Eichel frei, und hat zuversichtlich geschmiert — was nach hinten losging, da Oben seine Eichel-Zehn zugeben musste, und Rechts dadurch über 40 Augen einfährt. Wenn Sie die Eichel-Sau anspielen, fällt der Stich mit hoher Wahrscheinlichkeit so oder ähnlich aus.



Rechts sticht — mit weniger Augen

Wenn Sie hingegen unter der Eichel-Sau anspielen, wie hier die Eichel-Acht, kann es vorkommen, dass einer Ihrer Partner – in der Hoffnung, diesen Stich zu sichern – einsticht. Im gezeigten Fall konnte Rechts überstechen, ergattert im Gegensatz zu vorher jedoch nicht einmal 20 Augen. Der Nachteil hierbei ist natürlich, dass Links einen Trumpf aufgewendet hat, der ihm später eventuell hätte nützen können. Allerdings ist es Aufgabe von Links, darüber zu entscheiden, ob sich der Einsatz eines Trumpfs bei seinem Blatt lohnt oder nicht.

³Im allgemeinen ist es recht ungewöhnlich, unter der Sau auszuspielen (siehe dazu auch Abschnitt 12.2).



Recht unwahrscheinlich

Dieser Stich stellt das Optimum dar: Hier hätten Sie – gegen alle Regeln – die Eichel-Sau gespielt und damit Erfolg gehabt. Allerdings rate ich, wie beim vorigen Blatt, eher ab, da dieser Fall sehr unwahrscheinlich ist.

In der gezeigten Situation (nur Trumpf oder eine Farbe, die der Gegner höchstwahrscheinlich frei ist) hat man eben oft nur die Wahl zwischen Pest und Cholera, doch mit der Zeit bekommt man ein recht gutes Bauchgefühl dafür, ob man unter der Sau anspielen sollte oder nicht.

4.13 Stoß

Spielt jemand anders ein Solo und glaubt man selbst, dass man dieses Solo gewinnt, so kann man – wie schon beim Rufspiel – einen Stoß geben. Dieser verdoppelt dann den Preis des Spiels.

Um gegen ein Solo zu stoßen, sollte man sich fragen, wie viele Stiche die eigene Partei machen wird. Dabei sollte man sich – zumindest bei den Trumpfstichen – nicht auf seine Partner verlassen.

Oft gilt folgende Faustregel:

Regel IV.V

Gibt der Solospieler nur einen einzigen Stich ab, so gewinnt er. Bei zwei abgegebenen Stichen gewinnt er wahrscheinlich auch noch. Gibt er drei Stiche ab, so befindet er sich gerade „an der Grenze“. Dass der Solospieler mit vier abgegebenen Stichen noch gewinnt, ist höchst unwahrscheinlich.

Normalerweise kann man davon ausgehen, dass der Solospieler einen Spatzen hat, den die Gegenpartei stechen kann. Rechnen Sie für diesen ca. 20 Augen. Bräuchte man also ungefähr noch vierzig Punkte zum Sieg. Von einem weiteren Spatzen sollet man nicht ausgehen. Man muss die restlichen Augen also auf Trumpf einfahren. Dazu muss man schon zwei- bis dreimal stechen.

Ist man selbst schon *sehr* stark auf Trumpf (beispielsweise zwei Ober und zwei Unter), so kann man nicht zwingend davon ausgehen, dass der Spieler einen Spatzen hat, da er ja umso mehr Trümpfe benötigt, wenn ihm schon zwei Ober und zwei Unter fehlen.

Um auf ein Solo einen Stoß zu geben, sind die folgenden „Bedingungen“ sehr hilfreich.

- Man selbst sollte schon 2 bis 3 Trumpfstiche machen.
- Man sollte auch einen niedrigen Trumpf besitzen, den man wegwerfen kann, um seinen Mitspielern die Gelegenheit zu geben, sich im ersten Trumpfstich trumpffrei zu machen.

- Wenn man selbst die Trumpfschmier hält, sollte man mit ihr stechen.
- Man sollte eine Farbe frei sein.
- Man sollte *nicht* selbst die ganze Schmier halten, da sonst die Partner wenig schmieren können.

4.14 Tout

Der Tout („Du“) ist eine Spezialvariante des Solos, die – soweit ich weiß – überall gespielt wird, wo auch das Solo an sich erlaubt ist. Bei einem Solo-Tout gelten die gleichen Trümpfe wie bei einem Solo (also Ober, Unter und die jeweilige Farbe). Jedoch verpflichtet sich der Spieler dazu, *alle* Stiche zu machen. Gibt der Spieler also nur einen einzigen Stich ab, so ist das Spiel verloren.

Durch die Ansage eines Tout verdoppelt sich der Spielpreis. Schneider und Schwarz werden in den meisten Runden nicht gewertet, da man das ja schon mit der Ansage, dass man alle Stiche macht, einschließt.

Solo-Touts könnten beispielsweise so aussehen:



Schelln-Solo Tout



Gras-Solo Tout



Herz-Solo Tout

Anmerkung: Bei den ersten beiden Tout-Spielen gäbe man – wenn man rauskommt – hundertprozentig keinen einzigen Stich ab, da nur sechs andere Trümpfe in Umlauf sind. Die zieht man mit den Obern und Untern. Bei dem gezeigten Herz-Solo Tout könnte es vorkommen, dass der Gras-Unter stehen bleibt (wenn ein einziger Gegenspieler alle verbleibenden Trümpfe hat), was aber sehr unwahrscheinlich ist. Daher würde man wohl auch das Herz-Solo als Tout spielen.

4.14.1 Sie

Der Sie ist eine Unterart des Tout. Er wird angesagt, wenn man alle vier Ober und Unter auf der Hand hält:



Traumkarten

Hierbei wird der Standardpreis für das zugrundeliegende Solo nicht verdoppelt, sondern sogar vervierfacht. Die Wahrscheinlichkeit, dass man diese Traumhand bekommt, beträgt ungefähr 0,000009507%⁴. Vielerorts ist es gang und gäbe, dass ein solches Blatt gerahmt und zur Erinnerung an die Wand gehängt wird.

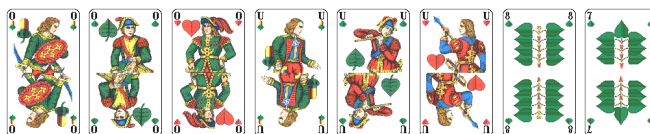
4.15 Übungen

Auch bei diesen Übungen sollten Sie gut mit den Regeln zurecht kommen. Folgende Fragestellungen sollten kein Problem darstellen:

- Wie viele Trümpfe gibt es beim Solo? Was sind die Trümpfe?
- Wie ist die Parteilenaufteilung?

Übung 4.1 (Lösung auf Seite 468)

Sie spielen mit dem folgenden Blatt ein Gras-Solo:



Wie viele Stiche geben Sie maximal ab (natürlich bemühen Sie sich, gut zu spielen und möglichst wenige Stiche abzugeben)?

Übung 4.2 (Lösung auf Seite 468)

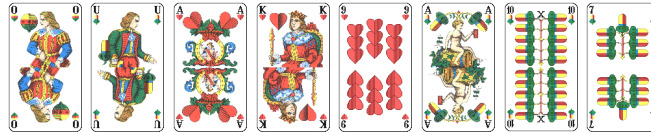
Betrachten wir das Solo aus Abschnitt 4.6. Wo hätte man besser spielen können?

⁴Das kann über elementare Stochastikformeln berechnet werden (siehe auch Abschnitt 15.2):

$$P(\text{Sie}) = \frac{1}{\binom{32}{8}} \approx 0,00000009507 \quad (4.1)$$

Übung 4.3 (Lösung auf Seite 469)

Ein anderer Spieler spielt ein Herz-Sticht. Sie haben folgende Karten:



Wie oft sticht Ihre Partei (Sie und Ihre Mitspieler) *sicher* (natürlich bemühen Sie sich alle, gut zu spielen und möglichst oft zu stechen)?

Übung 4.4 (Lösung auf Seite 469)

Sie eröffnen das Spiel selbst. Könnten Sie mit folgendem Blatt ein Herz-Solo Tout spielen, das Sie *hundertprozentig* gewinnen?



Übung 4.5 (Lösung auf Seite 469)

Betrachten Sie das Beispielsolo in Abschnitt 4.11. Sie haben es mit 61 Augen gewonnen. Was hätten Ihre Gegner (bzw. welcher Ihrer Gegner) anders machen können, damit Sie dieses Solo verloren hätten?

Übung 4.6 (Lösung auf Seite 471)

Betrachten wir noch einmal das Solo aus Abschnitt 4.6 und nehmen an, dass Ihre Gegner die gleichen Karten gehabt hätten wie vorher:



Gutes Schelln-Solo

In Abschnitt 4.8 wird angesprochen, dass es sinnvoll sein kann, nicht immer den höchsten Trumpf zu spielen, sondern eventuell auch einmal mit einem niedrigeren Trumpf herauszukommen. Wäre es in diesem Spiel eventuell von Vorteil gewesen, einmal mit einem niedrigeren Trumpf herauszukommen?

Anmerkung: Betrachten Sie insbesondere, wie die ersten drei Stiche abgelaufen sind und wie sie ablaufen hätten könne, wenn Sie zu einem anderen Trumpfe gegriffen hätten.

Hier noch einmal die ersten drei Stiche, wie sie im Beispielspiel waren:



1. Stich



2. Stich



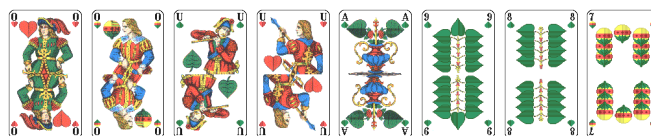
3. Stich

Übung 4.7 (Lösung auf Seite 472)

- Ist es rein theoretisch möglich, mit vier Trümpfen ein Solo-Tout zu gewinnen?
- Ist es rein theoretisch möglich, ein Solo Tout mit nur vier Trümpfen zu gewinnen, von denen nur einer ein Ober und nur einer ein Unter ist?
- Ist es rein theoretisch möglich, ein Solo Tout mit nur drei Trümpfen zu gewinnen?

Übung 4.8 (Lösung auf Seite 473)

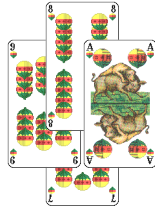
Sie haben folgendes Blatt:



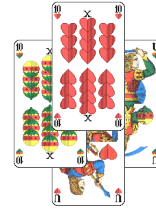
Gegner spielt ein Gras-Solo

4. Solo

Rechts spielt an letzter Stelle ein Gras-Solo und die ersten beiden Stiche sehen folgendermaßen aus:



1. Stich – Rechts sticht



2. Stich – Ihre Partner sind trumppfrei

Sie müssen nun im nächsten Stich weiterspielen. In welche Problematik läuft Ihre Partei dabei?
Gäbe es dieses Problem auch, wenn Links spielen würde?

Übung 4.9 (Lösung auf Seite 474)

Rechts spielt ein Herz-Solo und Sie haben folgendes Blatt:



Ihr Blatt

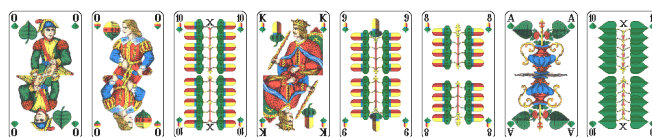
Rechts eröffnet den ersten Stich, der folgendermaßen abläuft:



Welche Karte(n) dürften Sie im nächsten Stich *auf jeden Fall* legen?

Übung 4.10 (Lösung auf Seite 474)

Sie selbst spielen mit folgendem Blatt ein Eichel-Solo:



Mittelschlechtes Eichel-Solo

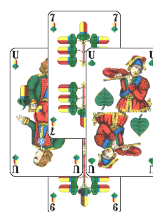
Sie sitzen an erster Stelle, können das Spiel also mit Trumpf eröffnen. Die ersten vier Stiche laufen folgendermaßen ab:



1. Stich



2. Stich



3. Stich



4. Stich – was tun?

Wie sollten Sie am besten weiterspielen?

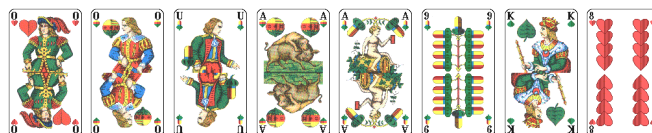
Übung 4.11 (Lösung auf Seite 475)

Wir betrachten noch einmal das Spiel aus Übung 4.10, bei dem Sie an erster Stelle ein Eichel-Solo gespielt haben. Sie sehen die ersten vier Stiche des Spiels auf Seite 151.

Würden Sie den Herz-Ober bei Rechts vermuten?

Übung 4.12 (Lösung auf Seite 476)

Rechts spielt ein Schelln-Solo. Sie haben folgendes Blatt:

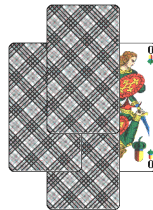


Der erste Stich wird von Links eröffnet und läuft folgendermaßen ab:



Rechts sticht mit Unter

Nun kommt Rechts folgendermaßen heraus:



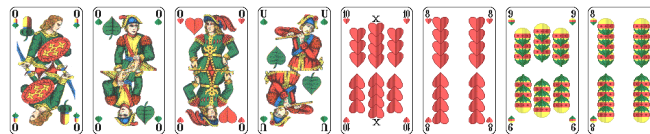
Was tun?

Welche Karte sollten Sie legen?

Hinweis: Sollten Sie etwas Hilfe benötigen, lesen Sie zunächst Abschnitt 11.7 durch und versuchen Sie, mit Hilfe der dort gegebenen Informationen die Frage zu beantworten.

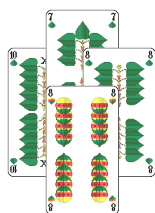
Übung 4.13 (Lösung auf Seite 477)

Sie spielen mit folgendem Blatt ein Herz-Solo an letzter Stelle. Links eröffnet also den ersten Stich.



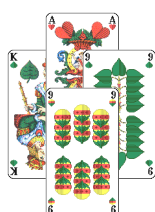
Risikantes Herz-Solo

Links gibt sofort Kontra. Sie gehen – weil Sie ja zwei Schelln-Spatzen haben – nicht retour. Aber Sie haben die wertvolle Information, dass Links ziemlich viele Trümpfe haben muss, da er ohne drei Laufende stößt.



1. Stich

Sie haben sich also abgespatzt.



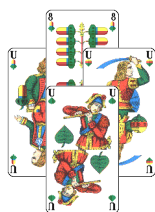
2. Stich

Oben bringt Sie in eine heikle Situation, da Sie – wenn Sie ihm den Stich lassen – an zweiter (und somit unangenehmer Position) sitzen. Dennoch werfen Sie Ihren zweiten Spatzen ab.



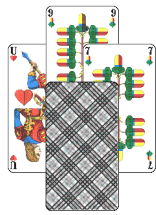
3. Stich

Sie haben die Schelln-Ass nicht sicher genug gestochen – Links schlägt mit dem Herz-König zu.



4. Stich

Links spielt Trumpf an, Sie werfen den Gras-Unter ab, da Ihnen vier Augen zu wenig zum stechen sind und Sie nicht viele Augen abgeben wollen.



5. Stich

Was tun?

Nun folgt die eigentliche Frage: Welche Karte sollten Sie jetzt legen?

Übung 4.14 (Lösung auf Seite 477)

Betrachten wir noch einmal das Spiel aus Abschnitt 4.9. Im ersten Stich dieses Spiels wird erwähnt, dass Ihre Gegner – bei ungünstiger Trumpfverteilung – drei Trumpfstiche machen könnten. Allerdings haben sie im gezeigten Beispiel nur zwei Trumpfstiche gemacht. Wie hätten Ihre Gegner – im Nachhinein betrachtet – besser spielen können?

Übung 4.15 (Lösung auf Seite 479)

Sie spielen an zweiter Stelle ein riskantes Schelln Solo mit folgendem Blatt:

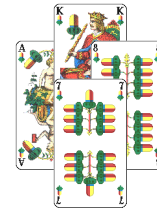


Riskantes Schelln-Solo

Sie sehen im folgenden die ersten zwei Stiche (das Spiel fängt bereits schlecht an...):

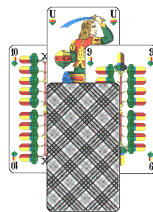


1. Stich



2. Stich

Der dritte Stich läuft bis zu Ihnen folgendermaßen:



3. Stich – verschiedene Möglichkeiten

- (a) Welche Karte(n) sollten Sie *nicht* legen?
- (b) Wo liegen jeweils die Risiken bei allen anderen Karten? Wo liegen jeweils die Vorzüge?

5

Farbwenz, Farbgeier und Farbkaiser

Der Farbwenz (bzw. -geier oder -kaiser) ist dem Solo eigentlich nur in der Weise verschieden, als dass andere Karten Trümpfe bzw. Nichttrümpfe sind. Deswegen fällt dieses Kapitel auch relativ kurz aus.

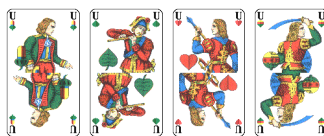
5.1	Trümpfe	157	5.5	Ein haarscharfes Beispielspiel	162
5.2	Ziel	159	5.6	Stoß	164
5.3	Wann sollte man spielen?	159	5.7	Übungen	164
5.4	Ein Beispielfarbwenz	159			

5.1 Trümpfe

Wie bereits angesprochen, gibt es beim Farbwenz bzw. Farbgeier oder Farbkaiser weniger Trümpfe. Wir werden sie uns nun ansehen.

5.1.1 Trümpfe beim Farbwenz

Wie der Name schon sagt, kann man beim Farbwenz eine Farbe zu Trumpf machen – die Unter sind beim Farbwenz immer Trumpf. Wird beispielsweise ein Eichel-Wenz angesagt, sehen die Trümpe wie folgt aus:



Die Unter sind beim Farbwenz *immer* Trumpf



Beim Eichel-Wenz kommen nach den Untern alle Eichel

Zuoberst stehen beim Farbwnz also die 4 Unter – in der Reihenfolge Eichel, Gras, Herz, Schelln. Danach kommen alle Eichel. *Achtung:* Die Ober werden in der jeweiligen Farbe zwischen König und Neun eingeordnet.

5.1.2 Trümpfe beim Farbgeier

Analog zum Farbwnz sind beim Farbgeier die Ober Trumpf und zusätzlich eine Farbe. Hier werden die Unter in die jeweilige Farbe zwischen König und Neun eingereiht. Beispiel: Gras-Geier:



Die Ober sind beim Farbgeier *immer* Trumpf



Beim Gras-Geier kommen nach den Obern alle Gras

5.1.3 Trümpfe beim Farbkaiser

Hierbei sind die Könige Trumpf. Ober und Unter werden eingereiht. Der Kaiser wird nur in sehr wenigen Runden gespielt (ich persönlich kannte diese Spielart nicht, sondern wurde nur darauf aufmerksam gemacht, dass sie existiert).



Die Könige sind beim Farbkaiser *immer* Trumpf



Nach der Zehn kommen beim Kaiser Ober und Unter

Insgesamt gibt es also bei allen drei Spielen 11 Trumpf. Oft vergisst man, dass zwischen Zehn und Neun noch ein Ober (bzw. Unter) steht! Spielt man dann die Neun, so passiert es – vor allem Anfängern – relativ oft, dass die Gegner einmal öfter stechen, da sie den Unter gewinnbringend einsetzen können.

Regel V.I

Beim Farbwenz (bzw. -geier) gibt es zwischen Zehn und Neun noch den Ober (bzw. Unter) – nicht vergessen, mitzuzählen! Analoges gilt beim Kaiser.

5.2 Ziel

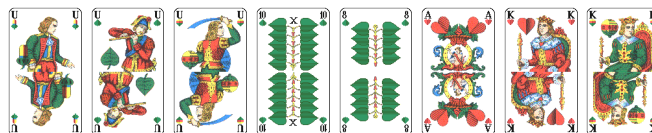
Auch beim Farbwenz (bzw. -geier oder -kaiser) gilt das Spiel für den Spieler gewonnen, wenn er mindestens 61 Augen macht. Für die Nichtspieler reichen zum Sieg 60 Augen.

5.3 Wann sollte man spielen?

Natürlich sollte man auch beim Farbwenz (bzw. Farbgeier) zusehen, dass man gut mit Trümpfen ausgestattet ist, wenn man spielt. In Anbetracht der Tatsache, dass es beim Farbwenz (bzw. Farbgeier) „nur“ 11 Trümpfe gibt (im Gegensatz zum Solo, wo es 14 Trümpfe sind), reichen bei einem Farbwenz (bzw. Farbgeier) meist schon 5 Trümpfe aus. Natürlich sind ähnliche Überlegungen bzw. Spatzen und Farben zu tätigen wie beim Solo. In Anhang C.2 sind einige denkbare Spiele aufgelistet.

5.4 Ein Beispielfarbwenz

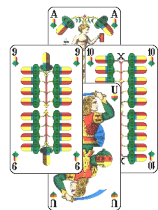
Wir betrachten zunächst einen Farbwenz, wie er relativ oft vorkommt: 5 Trümpfe, eine Farbsau besetzt, einen Spatz:



Gras-Wenz

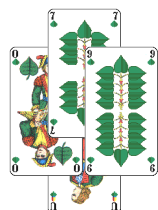
Natürlich muss man sich hierbei zunächst überlegen, was genau man spielen will. Da man drei Unter hat, ist der Wenz klar. Welche Farbe man wählt, ist ebenfalls recht offensichtlich: Im Prinzip hätte man zwar die Wahl zwischen Herz und Gras, doch da man auf Herz die Sau hat, wird man sich wohl für einen Gras-Wenz entscheiden.

Wir nehmen an, Sie sitzen an dritter Stelle; Oben eröffnet also das Spiel.



1. Stich

Im ersten Stich eröffnet Oben das Spiel mit Eichel. Da sehr viele Punkte drinliegen, wollen Sie nichts riskieren und stechen mit dem Schelln-Unter.



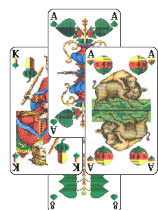
2. Stich

Sie sind Spieler und ziehen dementsprechend Trumpf an, um bei Ihren Gegnern aufzuräumen. Bisher hat jeder Gegner Trumpf zugegeben – ein gutes Zeichen.



3. Stich

Auch im 3. Stich spielen Sie Trumpf, um Ihren Gegnern die Trümpfe zu ziehen. Nach dem 3. Stich sollte Ihnen klar sein, dass die Gras-Sau noch bei Ihren Gegnern ist und dass diese all Ihre verbleibenden Trümpfe stechen wird.



4. Stich

Sie räumen die Trümpfe ab. Oben muss die Gras-Ass nun zugeben. Links und Rechts schmieren ihm.



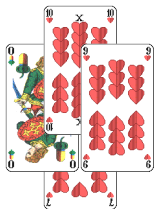
5. Stich

Oben bringt Schelln – Ihre Fehlfarbe. Sie müssen zugeben und Ihre Gegner machen 18 Augen.



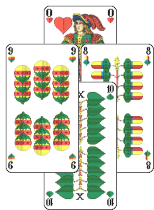
6. Stich

Den nächsten Stich versuchen machen Sie mit der Herz-Sau.



7. Stich

Da die Herz-Zehn noch aussteht und Sie nicht davon ausgehen, dass Ihre Gegner sie abwerfen, spielen Sie Ihren niedrigen Herz-Spatzen.

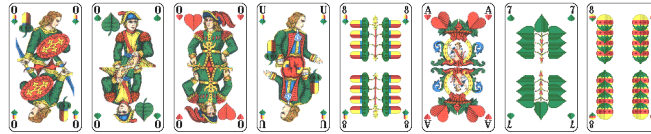


8. Stich

Den letzten Stich machen Sie noch mit dem verbliebenen Trumpf.

Sie haben 64 Augen gemacht und das Spiel somit gewonnen.

5.5 Ein haarscharfes Beispielspiel



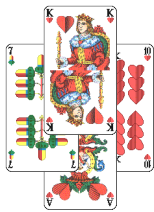
Eichel-Geier riskieren?

In die Situation, obige Karten zu haben, kommt man erstaunlich oft. Auf einen Eichel-Geier hat man zwar drei Laufende, jedoch auch zwei Spatzen, die mit je 20 bis 25 Punkten weggehen. Sollte man ein solches Spiel dennoch wagen?

Diese Frage zu beantworten, ist nicht ganz einfach. Man muss nämlich schon darauf hoffen, dass man mit den drei Obern alle verbleibenden Trümpfe ziehen kann, damit die Gegner nicht gewinnen. Daher werden solche Spiele oft an erster oder letzter Stelle gespielt, seltener in einer Mittelposition. Denn als erster kann man sofort beginnen, Trümpfe zu ziehen. Sitzt man hinten, so hat man den Vorteil, dass die Gegner vor einem nicht wissen, was man selbst legen wird.

Wir wollen hier dennoch einen Fall betrachten, in dem das Spiel an zweiter Stelle gespielt wird.

Sie spielen also einen Eichel-Geier (etwas anderes kommt hier nicht ernsthaft in Frage) an zweiter Stelle.



1. Stich

Gleich im ersten Stich sieht man deutlich, welche Nachteile es bringt, wenn ein Gegenspieler das Spiel eröffnet. Rechts bringt gleich *die* Farbe, die für Sie eigentlich am günstigsten wäre – jedoch von Links abgestochen wird. Somit machen Ihre Gegner auf Herz gleich 25 Punkte.



2. Stich

Links kann nun gar nicht falsch anspielen (da Sie von den anderen beiden Farben Spatzen haben). Somit holen Ihre Gegner auf Gras noch 17 Punkte.



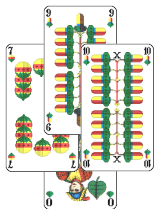
3. Stich

Links spielt auch noch Schelln nach, worauf Sie Ihren letzten Spatzen zugeben müssen. Ihre Gegner haben mittlerweile 59 Augen, dürfen also – aus Ihrer Sicht – kein Auge mehr machen.



4. Stich

Im vierten Stich spielt Oben an und Rechts sticht hoch ein. Sie müssen drübergehen, da Ihre Gegner sonst über 60 Augen hätten, und bekommen ganze 6 Punkte.



5. Stich

Ab jetzt benötigen Sie Glück, dass alle Trümpfe umfallen. Sie spielen den Gras-Ober und ziehen damit zwei Trümpfe. Somit ist nur noch ein Trumpf (die Eichel-Sau) im Spiel.



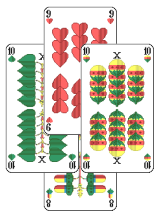
6. Stich

Die Eichel-Sau ziehen Sie mit Ihrem Eichel-Ober. Sie haben also Glück gehabt und es geschafft, alle Trümpfe zu ziehen.



7. Stich

Jetzt spielen Sie zunächst den Eichel-Unter ...



8. Stich

... und dann die Eichel-Acht. Sie haben das Spiel mit Mühe und Not noch gerettet und mit 61 Augen gewonnen.

Sie sehen, dass ein Spiel wie das obige also nicht hundertprozentig sicher ist. Wären Sie selbst herausgekommen, so hätten Sie gleich beginnen können, Trümpfe zu ziehen und hätten dann vermutlich nur zwei Stiche abgegeben. Man sieht aber auch: Auch wenn ein Spiel denkbar schlecht beginnt, ist es durchaus noch zu gewinnen.

5.6 Stoß

Natürlich kann man auch beim Farbwenz (bzw. -geier) stoßen. Hier sind analoge Überlegungen wie beim Solo zu treffen. Diese sind in Abschnitt 4.13 aufgeführt.

Man sollte jedoch im Hinterkopf behalten, dass – wie bereits zuvor erwähnt – zwischen Trumpf-König und Trumpf-Neun eine weitere Trumpfkarte sitzt (Trumpf-Ober beim Wenz bzw. Trumpf-Unter beim Geier).

5.7 Übungen

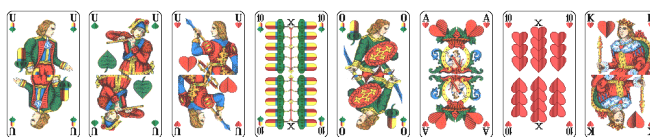
Übung 5.1 (Lösung auf Seite 480)

Betrachten wir noch einmal das Spiel aus Abschnitt 5.4. Im 3. Stich hatte Oben die Wahl zwischen der Gras-Ass und dem Herz-Unter.

Warum konnte Oben hier getrost den Herz-Unter abwerfen um später mit der Trumpfsau zu stechen?

Übung 5.2 (Lösung auf Seite 480)

Sie haben folgendes Blatt:



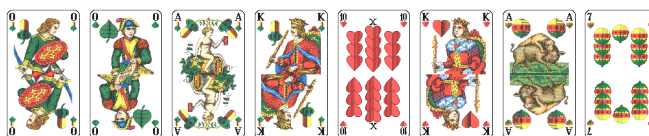
Mit diesen Karten könnte man einen Eichel- oder einen Herz-Wenz spielen. Erläutern Sie die Vor- und Nachteile der jeweiligen Wahl.

Übung 5.3 (Lösung auf Seite 481)

Betrachten Sie das Spiel aus Abschnitt 5.5. Wie hätten Ihre Gegner das Spiel gewinnen können?

Übung 5.4 (Lösung auf Seite 482)

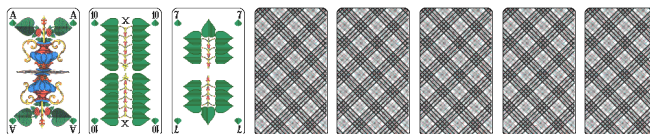
Angenommen, Sie *müssten* mit folgendem Blatt einen Farbgeier spielen, welche Farbe würden Sie auswählen?



Welche Farbe?

Übung 5.5 (Lösung auf Seite 482)

Angenommen, wir befinden uns mitten im Spielverlauf. Sie spielen einen Gras-Wenz und haben noch folgende Karten übrig:



Außerdem wissen Sie, dass nur noch Links Trumpf hat und schon folgende Trümpfe weg sind:



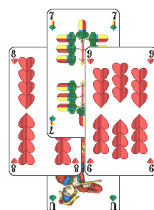
Welche Karte sollten Sie als nächstes spielen?

Übung 5.6 (Lösung auf Seite 482)

Sie spielen an erster Stelle mit folgendem Blatt einen Herz-Wenz:



Sie eröffnen das Spiel mit dem Gras-Unter. Folgender erster Stich kommt zusammen:



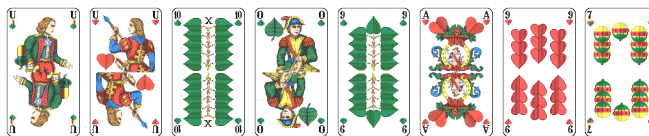
1. Stich

Rechts hat – bevor er seine Karte gelegt hat – einen Stoß gegeben. Wie stehen Ihre Chancen das Spiel zu gewinnen? Sollten Sie *retour* gehen, also zurückstoßen und das Spiel noch einmal doppelt so teuer machen?

Überlegen Sie sich dazu zunächst, welche Trümpfe noch da sind und wer sie wohl hat. Außerdem sollten Sie überlegen, welche Schmier noch da ist.

Übung 5.7 (Lösung auf Seite 485)

Wir betrachten folgende Situation: Rechts spielt an letzter Stelle einen Eichel-Wenz. Ihr Blatt sieht folgendermaßen aus:



Rechts spielt einen Eichel-Wenz

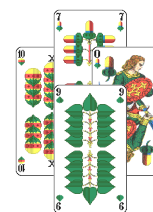
Wir betrachten nun die ersten sechs Stiche:



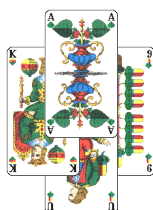
1. Stich



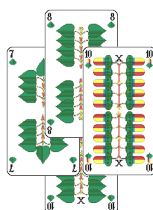
2. Stich



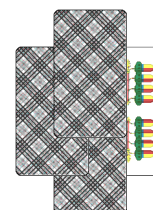
3. Stich



4. Stich

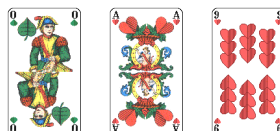


5. Stich



6. Stich – was tun?

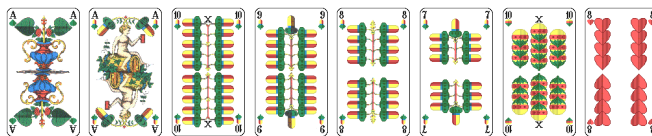
Sie haben im sechsten Stich noch folgende drei Karten:



Welche dieser Karten sollten Sie legen?

Übung 5.8 (Lösung auf Seite 487)

Wir betrachten den Fall, dass Links einen Gras-Wenz spielt. Sie haben folgende Karten:



Oben spielt die erste Karte des Spiels. Die ersten beiden Stiche sehen folgendermaßen aus:

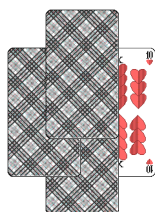


1. Stich



2. Stich

Nun entschließt sich Rechts, Herz nachzuspielen:

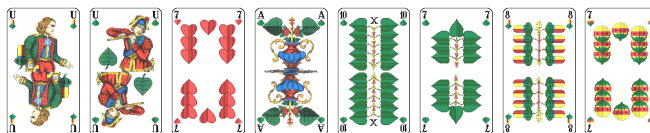


Herz nachgespielt

Warum könnte es sinnvoll sein, hier mit der Gras-Ass einzustechen?

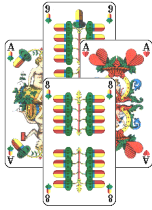
Übung 5.9 (Lösung auf Seite 487)

Wir betrachten ein Spiel, bei dem Rechts an dritter Stelle einen Herz-Wenz spielt und Sie folgendes Blatt halten:

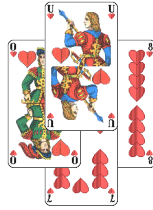


Rechts spielt Herz-Wenz

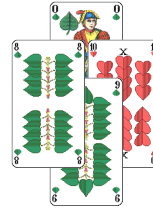
Den ersten Stich eröffnet Links und die ersten vier Stiche sehen wie folgt aus:



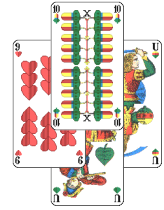
1. Stich



2. Stich



3. Stich



4. Stich

Sie kommen also im vierten Stich heraus. Wie sollten Sie weiterspielen?

6

Wenz, Geier und Kaiser

Im folgenden Kapitel werden die Spiele „Wenz“, „Geier“ und „Kaiser“ etwas genauer behandelt. Da die drei Spiele auf dem gleichen Prinzip beruhen, behandle ich im folgenden meistens den Fall, dass ein Wenz gespielt wird. Aber es funktioniert alles analog beim Geier oder Kaiser. In diesem Kapitel geht es ausschließlich um die farblosen Varianten vom Wenz, Geier und vom Kaiser.

6.1	Trumpf und Nichttrumpf	171	6.7	Riskante Wenzen über die Bühne bringen	185
6.2	Ziel	173	6.8	Anspiel als Gegner	188
6.3	Ein Beispielwenz	173	6.9	Ein Spiel als Gegner	189
6.4	Wann sollte man spielen?	179	6.10	Das Nachspielen	192
6.5	Ein (relativ) wichtiger Hinweis	179	6.11	Stoß	193
6.6	Ein Ein-Unter-Wenz	181	6.12	Übungen	194

6.1 Trumpf und Nichttrumpf

Beim (farblosen) Wenz gibt es nur 4 Trümpfe: die vier Unter.

6.1.1 Wenz



Trümpfe beim Wenz

Die Rangfolge der Unter ist (wie immer): Eichel, Gras, Herz, Schelln. Alle Farben sind untereinander gleichberechtigt. Eichel sieht beispielsweise folgendermaßen aus:



Ober werden eingereiht

Da die Ober beim Wenz keine Trümpfe sind, werden sie zwischen König und Neun der jeweiligen Farbe eingereiht. Der König sticht also den Ober.

Regel VI.I

Man vergisst des öfteren, dass zwischen Neun und König noch der Ober ist, die Neun also noch nicht hoch ist, wenn König, Zehn und Sau der jeweiligen Farbe schon weg sind.

6.1.2 Geier

Analog sind beim Geier nur die vier Ober Trumpf:



Trümpfe beim Geier

Hier werden dann eben die Unter in die jeweilige Farbe eingereiht:



Unter werden eingereiht

6.1.3 Kaiser

Natürlich gibt es auch den farblosen Kaiser – jedoch ist auch dieses Spiel nicht sehr verbreitet. Die Trümpfe sind dann:



Trümpfe beim Kaiser

Hier werden die Unter und Ober zwischen Zehn und Neun der jeweiligen Farbe eingeordnet:



Unter werden eingereiht

6.2 Ziel

Analog zum Solo und zum Farbwenz (bzw. -geier oder -kaiser) benötigt der Spieler mindestens 61 Augen, um zu gewinnen, wohingegen den Nichtspielern wieder 60 Augen ausreichen.

6.3 Ein Beispielwenz

Wie immer gilt: zuerst versucht man als Spieler, Trümpfe zu ziehen (insgesamt sind es beim Wenz ja nur 4) und dann die Farben spielen. Beim Wenz benötigt man zusätzlich zu den Trümpfen also noch Sauen, mit denen man die Augen holen kann. Einige Beispielwenze:



Guter Wenz

Hier hat man die 2 besten Trümpfe, mit denen man – sofern man rauskommt – mit hundertprozentiger Sicherheit alle anderen Trümpfe (Herz- und Schelln-Unter) ziehen kann. Ferner hat man Herz zweimal hoch (Sau und Zehn). Wahrscheinlich wird als einzige Karte die Schelln-Acht gestochen werden. Wenn man selbst rauskommt, ist dieses Spiel kaum zu verlieren. Man kann nämlich zuerst *alle* Trumpf ziehen und danach in Ruhe die Farben jeweils von oben nach unten spielen (immer zuerst die Sau und dann nur das, was hoch ist).

Kommt jedoch ein Gegenspieler heraus, so könnte es Probleme geben, falls gleich Eichel angespielt wird. Dann müssten Sie, um zu stechen, nämlich gleich einen Unter opfern und hätten nur noch einen einzigen

Unter übrig. Angenommen, die beiden anderen Unter stehen bei einem einzigen Gegenspieler, so können Sie nicht alle Trümpfe ziehen. Ein Unter könnte also stehenbleiben und eine Ihrer Sauen stechen. Dann müsste Ihr Gegner nur noch Eichel spielen und Sie könnten nur noch darauf hoffen, dass er möglichst bald eine Farbe anspielt, von der Sie die Sau haben. Im folgenden seien zwei Beispielabläufe (einmal ein sehr günstiger und dann ein sehr, sehr ungünstiger Ablauf) kurz dargestellt.

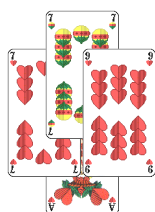
6.3.1 Positiver Ablauf

Angenommen, Sie kommen selbst heraus, dann kann dieser Wenz eigentlich kaum schiefgehen:



1. Stich

Sie eröffnen selbst das Spiel und versuchen sofort, alle gegnerischen Trümpfe zu ziehen. Die einzigen zwei Trümpfe im Umlauf (Schelln- und Herz-Unter) können Sie sofort ziehen. Rechts will sich *vermutlich* Gras frei machen. Da jetzt kein Trumpf mehr da ist, lohnt es sich nicht, weiter Trumpf zu spielen, da man damit zu 99 % keine Punkte machen würde.



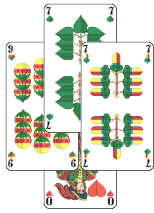
2. Stich

Also spielen Sie die Herz-Sau. Oben ist von Haus aus Herz frei.



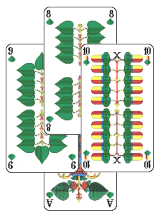
3. Stich

Herz Zehn ist jetzt hoch, also spielen Sie sie aus und stechen. Jetzt sind alle Herz bis auf den Ober weg.



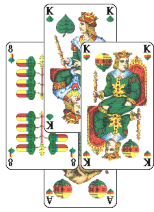
4. Stich

Sie spielen den Herz-Ober. Da kein Trumpf mehr da ist (außer Ihrem Eichel-Unter) und auch alle höheren Herz schon weg sind, kann er von niemandem gestochen werden.



5. Stich

Jetzt spielen Sie die Gras-Sau. Auch sie wird von niemandem mehr gestochen. Rechts schmiert schon eine Eichel-Zehn – entweder weil er muss, oder weil er sich beispielsweise die Schelln-Zehn nicht blank stellen will.



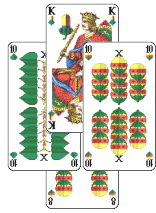
6. Stich

Sie spielen nun Schelln-Sau. Oben ist Schelln frei, aber die Schelln-Zehn ist stehen geblieben, also noch irgendwo bei einem Ihrer Gegner.



7. Stich

Sie spielen Trumpf – in der Hoffnung, jemand verschmiert seine Schelln-Zehn. Aber die Schelln-Zehn wird von einem Ihrer Gegenspieler konsequent zurückgehalten. *Achtung:* Hier ist Eichel nicht Trumpf, aber da Eichel noch nie gespielt wurde, haben Ihre Gegner noch soviel davon. Rechts schmiert die Eichel-Sau, hat vermutlich also noch die Schelln-Zehn, mit der er noch zu stechen gedenkt.

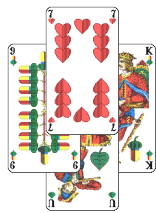


8. Stich

Jetzt müssen Sie wohl oder übel den einen Stich gegen die Schelln-Zehn abgeben. Sie haben schneider gewonnen.

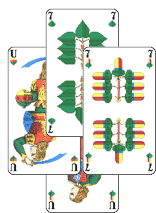
6.3.2 Negativer Ablauf

Gleicher Wenz, nur diesmal an zweiter Stelle. Rechts eröffnet also das Spiel, das, wie Sie sehen werden, diesmal richtig nach hinten los geht.



1. Stich

Rechts spielt gleich zu Beginn Eichel, woraufhin Sie einen Trumpf (Gras-Unter) opfern, um keine Augen abzugeben. Jetzt haben Sie nur noch einen einzigen Trumpf.



2. Stich

Sie versuchen, mit dem Eichel-Unter alle verbliebenen Trümpfe zu ziehen – der Herz-Unter jedoch bleibt stehen. Da nur Links Trumpf zugegeben hat, wissen Sie, dass Links noch den letzten Unter (Herz-Unter) hat.



3. Stich

Sie versuchen, mit der Gras-Sau Augen einzufahren, jedoch sticht Links mit dem Herz-Unter ein, woraufhin Oben und Rechts möglichst viele Punkte beisteuern. Jetzt kommt Links raus. Damit Sie stechen können, muss er eine Farbe anspielen, die Sie haben und mit der *Sau* stechen können, denn Trumpf ist ja kein einziger mehr im Spiel.



4. Stich

Links spielt Eichel. Oben und Rechts wissen, dass alle Trümpfe bereits gefallen sind und Sie folglich die Eichel-Sau nicht stechen können – also schmieren sie.



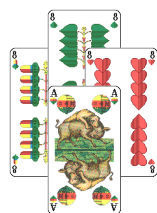
5. Stich

Links spielt Eichel-Zehn nach. Da sie hoch ist, schmieren Oben und Rechts wieder.



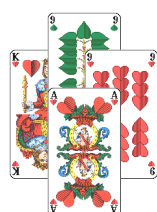
6. Stich

Wieder das gleiche Spiel: Links spielt Eichel, das Sie nicht stechen können. Sie müssen Ihren Gegnern sogar schon schmieren.



7. Stich

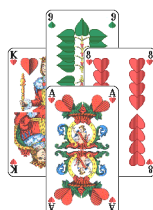
Links spielt das letzte im Spiel verbliebene Eichel. Sie wissen, dass alle Schelln schon weg sind, Links also nicht mehr mit Schelln rauskommen kann. Deshalb werfen Sie die Schelln-Sau weg.



8. Stich

Links spielt seine letzte Karte – den Herz-König. Sie können noch einen Stich machen, der Sie aber nicht einmal schneiderfrei macht.

In diesem – zugegebenermaßen sehr drastisch gestandenen – Spiel wurde klar, dass beim Wenz ganz schnell *alle* Trümpfe weg sind. Wenn dann immer eine Farbe gespielt wird, die der Spieler frei ist, kommt er so schnell nicht mehr zum stechen. Hätte Oben im 4. Stich gleich den Herz-König gespielt, so wäre beispielsweise folgender Stich zusammengekommen:



Schlechtes Anspiel

Somit hätte Links Ihnen die Möglichkeit gegeben, mit der Herz-Sau zu stechen. Da alle Trumpf weg sind, könnten Sie in diesem Fall Ihre hohen Karten einfach „runterspielen“ (Herz-Zehn, Herz-Ober, Schelln-Sau). Links hätte in diesem Fall einen fatalen Fehler (für seine Partei) begangen, da er Sie wieder das Spiel in die Hand nehmen ließe.

Regel VI.II

Beim farblosen Wenz (bzw. Geier oder Kaiser) sind sehr schnell alle Trümpfe weg (da es ja nur vier davon gibt). Darum kommt den Farben (insbesondere den Assen) eine umso höhere Bedeutung zu. Sind nämlich alle Trümpfe weg, so kann der Spieler nur noch stechen, wenn eine Farbe gespielt wird, die er *nicht frei* ist.

Aus obiger Regel folgt insbesondere, dass man beim farblosen Wenz (bzw. Geier) eben nicht nur die Unter (bzw. Ober) braucht, sondern auchASSE und gute Farbkarten wichtig sind.

6.4 Wann sollte man spielen?

Um einen Wenz zu gewinnen, ist folgendes vorteilhaft:

- Man selbst hat mindestens zwei Unter.
- Man hat viele Sauen, mit denen man stechen kann.
- Man sitzt an einer guten Position.

Sie müssen beim Wenz immer damit rechnen, dass er ins Auge gehen kann, wenn die Farben ungünstig verteilt stehen. Deshalb empfehle ich – vor allem zum Einstieg – eher die guten Wenzen, also mit 3 Untern und vielen Säuen zu spielen und sich etwas einzugewöhnen. Wenn Sie schon etwas Erfahrung haben, können Sie sich an die riskanteren Spiele wagen.

Auch ist beim Wenz – wie wir an einem Beispiel später noch sehen werden – die Position entscheidend. Hat man beispielsweise die beiden guten Unter, so kann man – sofern man das Spiel selbst eröffnet – mit Sicherheit alle verbleibenden Trümpfe (also die niedrigen 2 Unter) ziehen. Sitzt man jedoch an zweiter oder dritter Stelle, so kann es sein, dass man einen Unter zum Stechen opfern muss. Hat nun ein einziger Gegenspieler die beiden verbleibenden Unter, so wird er sicherlich einen behalten, mit dem später stechen wird.

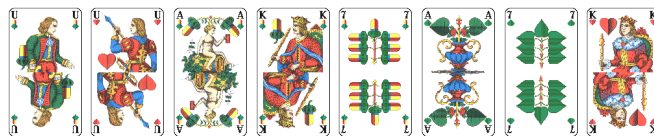
Ein Fehler, den man zu Beginn gerne macht, ist, sich allzu sehr auf die Unter zu verlassen. Aber die Farbsäue sind beim farblosen Wenz umso wichtiger, weil es eben so wenige Trümpfe gibt.

Erfahrungsgemäß laufen die farblosen Wenzen mit 3 oder 4 Untern (und noch 3 bzw. 2 guten Farbkarten) meist recht locker – man muss sich ja nur um einen einzigen gegnerischen Trumpf sorgen. Allerdings bietet der Wenz sogar die Möglichkeit, Spiele *ohne* Unter, also ganz ohne Trumpf zu spielen (und diese – mit etwas Glück – sogar zu gewinnen). Diese riskanten Spiele müssen dann eben umso mehrASSE beinhalten, damit man mit ihnen Punkte einfährt.

In Abschnitt C.3 sind einige Beispielwenzen aufgelistet, anhand derer Sie sich orientieren können.

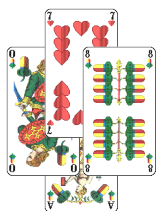
6.5 Ein (relativ) wichtiger Hinweis

Man spielt recht viele farblose Wenzen (bzw. Geier oder Kaiser), bei denen man eine Sau „niedrig besetzt“ hat, d.h. man hat von einer Farbe die Sau und noch eine oder zwei zugehörige kleine Karten.

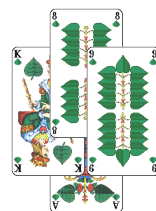


Im obigen Beispiel hätte man die „Eichel-Sau dreimal“, nämlich mit Eichel-König und -Sieben. Zur Gras-Sau hätte man die Gras-Sieben, sie wäre also „einfach besetzt“.

Wichtig: Wir gehen nun davon aus, dass man schon alle Unter gezogen hat. Dann ist der erste Gedanke, die Asse abzuspielen:



Eichel-Zehn bleibt stehen

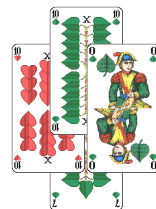


Gras-Zehn bleibt stehen

Man sieht, dass die zugehörigen Zehnen stehen bleiben und somit noch Farbkarten stechen. In diesem Fall muss man dann davon ausgehen, dass mindestens einer von den Farben jeweils frei ist. Man gibt also zwei große Stiche auf den besetzten Farben ab:



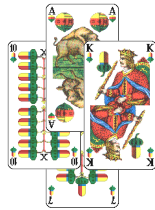
Eichel-Zehn sticht



Gras-Zehn sticht

Bedenkt man, dass man den Herz-König höchstwahrscheinlich auch noch abgibt, so schwinden die Gewinnaussichten dahin. Das Problem dabei war, dass beim zweiten Eichel bzw. Gras ein Gegenspieler die Farbe frei war und nach Herzenslust schmieren konnte.

Um das zu verhindern, empfiehlt es sich ab und an, zuerst unter der Sau auszuspielen:



Eichel-Zehn sticht gleich



Gras-Zehn sticht gleich

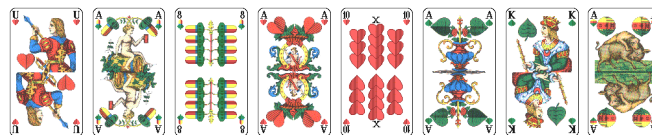
Natürlich hätten die Gegner auch auf diese Weise zweimal gestochen, allerdings machen sie im Allgemeinen weniger Augen, da die Wahrscheinlichkeit, dass ein Gegner von Beginn an eine Farbe frei ist, niedriger ist. Daher empfiehlt es sich, sofern alle (gegnerischen) Unter bereits weg sind, unter der Sau anzuspielen.

Regel VI.III

Sind alle Unter weg, so kann es vorteilhaft sein, bei niedrig besetzten Assen unter der Sau anzuspielen, da man so in der Regel weniger Punkte abgibt.

6.6 Ein Ein-Unter-Wenz

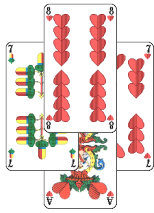
Wir betrachten nun ein Spiel, das man nicht “einfach so runterspielen” kann: Einen Wenz, bei dem man selbst zwar alle Säue, aber nur einen Trumpf hat — Sie spielen an zweiter Stelle einen farblosen Wenz mit folgenden Karten.



Farbloser Wenz mit einem Unter

Wenn man dieses Spiel spielt, sollte man sich im klaren darüber sein, dass dies alles andere als ein “hundertprozentiges” ist. Daher sollte man zunächst einmal eine kurze Bestandsaufnahme machen: Die Gegner haben 3 Unter. Diese sind vermutlich nicht so verteilt, dass jeder genau einen hat. Darüberhinaus hat man nur einen sehr niedrigen Unter. Die Gegner stechen also vermutlich mit 2 (im schlechtesten Fall gar mit allen 3) Untern. Außerdem hat man zwei niedrige Farbkarten: die Eichel-Acht und den Gras-König. Für jeden dieser Spatzen sollte man durchaus davon ausgehen, dass man zwischen 15 und 25 Augen abgibt.

Man sieht, dass einiges an Risiko da ist. Daher sollten Sie in einem solchen Spiel besonders darauf achten, wie es gerade aussieht.



1. Stich

Im ersten Stich spielt Rechts gleich Herz. Sie stechen mit Ihrer Herz-Sau, um Punkte zu machen. Links war Herz frei, hat jedoch nicht gestochen. Das deutet stark darauf hin, dass er keinen Trumpf hat¹.



2. Stich

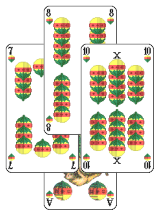
Sie versuchen, gleich alle Trümpfe abzuräumen. Wie erwartet ist Links Trumpf frei. Das heißt, nach dem 2. Stich ist immer noch ein Trumpf bei Ihren Gegnern: der Eichel-Unter. Auch wenn man es nicht hundertprozentig sicher sagen kann, könnte man vermuten, dass der Eichel-Unter bei Rechts steht. Denn Oben hätte vermutlich gestochen, wenn er die Möglichkeit gehabt hätte.

Es ist zu beachten, dass derjenige Gegner mit dem Eichel-Unter *sicher* weiß, dass Sie keinen Trumpf mehr haben. Und auch die anderen Gegner werden vermuten, dass Sie den Eichel-Unter *nicht* haben, da Sie ihn sonst wohl angespielt hätten. Sie machen 11 Augen.



3. Stich

Im dritten Stich versucht es Rechts noch einmal mit Herz. Sie haben glücklicherweise die höchste Herz-Karte und können stechen. Ihre Gegner fahren 10 Punkte ein.



4. Stich

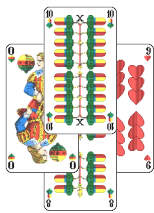
Nun müssen Sie über die Farben Punkte gewinnen. Also versuchen Sie es mit Ihrer blanken Schelln-Sau. Erfreulicherweise muss Rechts scheinbar die Schelln-Zehn zugeben, was Ihnen 21 Augen beschert. Sie machen weitere 20 Augen und haben somit insgesamt 31 Augen.

¹Eine andere Möglichkeit wäre, dass Links relativ stark ist, also viele Trümpfe hat, und daher auf eine bessere Gelegenheit zum stechen wartet. Jedoch lassen nur wenige Spieler eine Sau gehen, wenn sie sie stechen könnten.



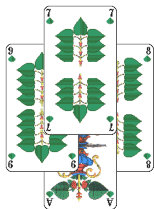
5. Stich

Nun versuchen Sie es weiter – diesmal mit Eichel. Sowohl Links als auch Rechts sind frei, und Rechts sticht mit dem letzten Trumpf des Spiels. Mitterweile sind Sie bei 52 Augen angekommen – noch zehn Augen und Sie haben das Spiel gewonnen.



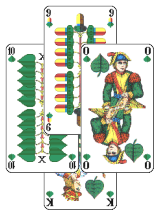
6. Stich

Jetzt kann Rechts bedenkenlos Herz anspielen. Er weiß, dass Sie frei sind, und – da kein Trumpf mehr da ist – nicht stechen können. Sie werfen daher Ihre Eichel-Acht ab. Oben hat registriert, dass Sie Eichel weggeworfen haben, und schmiert daher die Eichel-Zehn. Diese 13 Augen gehen an Ihre Gegner.



7. Stich

Im vorletzten Stich spielt Rechts die Farbe, die Sie noch haben. Sie können mit der Gras-Sau stechen und kommen somit auf 63 Augen – das Spiel ist gewonnen.



8. Stich

Links hat sich die Gras-Zehn aufgehoben und macht damit im letzten Stich noch 17 Augen.

Sie haben diesen Wenz mit 63 Augen gewonnen.

So wie das Spiel gelaufen ist, ist es recht gut für Sie gestanden. Allerdings hätte es auch leicht anders ausgehen müssen. Wenn Rechts beispielsweise die Schelln-Zehn nicht blank hat, machen Sie im 4. Stich

keine 21 Augen und Rechts kann später sogar die Schelln-Zehn nachspielen. . .

Aber wie so oft beim Schafkopfen: “Hatt i, dat i, war i. . .”

6.7 Riskante Wenzen über die Bühne bringen

Um solche riskanten Spiele wie in Abschnitt 6.6 zu gewinnen, sollte man sich folgendes klar machen:

- Man benötigt (in den allermeisten Fällen), dass man selbst Stiche mit mindestens 3 Farbsauen macht — oft wird dabei sogar mindestens eine Farbzehn der Gegner benötigt.
- Man gibt vermutlich mindestens 1 Stich allein auf Trumpf ab. Hat man nicht den höchsten Unter, so muss man mit 2 Abgaben an Trumpf rechnen.
- Auch auf Farbe gibt man vermutlich noch mindestens 2 Stiche ab (entweder aufgrund von Spatzen oder weil eingestochen wird).

Es ist zu beachten, dass es bei den oben genannten Punkten durchaus Überschneidungen gibt, denn wenn eine Farbe gestochen wird von einem Unter, so kann man dies sowohl in die Kategorie Farbabgabe als auch Trumpfstich einordnen.

6.7.1 Nur ein Unter – raus damit?

Hat man selbst nur einen einzigen Unter, so ist man in der Zwickmühle, ob man ebendiesen Unter ausspielen sollte, oder nicht. Spielt man ihn aus, so kann man von den Gegnern Trümpfe ziehen. In den meisten Fällen wird man zwei oder mehr Unter ziehen (siehe beispielsweise Abschnitt 15.7). Das heißt, dass in den meisten Fällen höchstens ein Unter stehen bleibt.

Spielt man den Unter hingegen nicht, so kann man eventuell später noch mit ihm auf Farbe einstechen.

Es ist daher sehr schwierig, Pauschalregeln zu formulieren, wann man den einen Unter jetzt spielen sollte, und wann eher nicht. Dabei sind auch die folgenden Faktoren ausschlaggebend:

- Wie viele Asse habe ich als Spieler selbst?
- An welcher Position sitze ich?
- Hat jemand einen Stoß gegeben (Sprich: Ist einer meiner Gegner vermutlich recht stark)?

Betrachten wir zunächst folgenden farblosen Wenz an erster Stelle:



Farbloser Wenz

Ich persönlich würde in dieser Situation durchaus dazu tendieren, den Eichel-Unter anzuspielen. Mit recht hoher Wahrscheinlichkeit kann man nämlich zwei andere Unter ziehen, sodass höchstens ein Unter bei den Gegnern verbleibt. Anschließend kann man die Asse (hoffentlich) „herunterspielen“.

Dabei sollte man dann meist so spielen, dass man eine Farbe nicht nachspielt, wenn dies nicht unbedingt nötig ist. Denn, wenn man eine Farbe bereits das zweite mal spielt, gibt man seinen Gegnern Gelegenheit, zu stechen, oder sich gar eine noch nicht gespielte Farbe frei zu machen.

Ändern wir nun obiges Spiel dahingehend ab, dass wir den Unter austauschen:

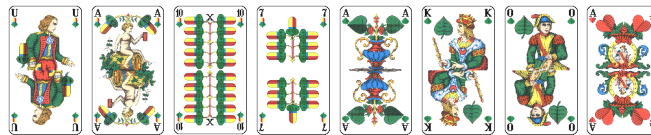


Farbloser Wenz – nur mit Schelln-Unter

Auch hier würde ich im ersten Stich den Schelln-Unter ausspielen, um die Trümpfe zumindest einigermaßen aufzuräumen. Man hat selbst alle Asse auf der Hand, kann also in jeder Farbe hoch einstechen.

Sitzt man nicht an erster Stelle, aber hat den ersten Stich bereits mit einer Farbsau gemacht, so könnte man ebenfalls versuchen, mit dem Unter die Trümpfe zu ziehen. Dann wäre es danach halt vorteilhaft, wenn eine neue Farbe (von der man selbst noch die Sau hält) käme.

Wir wandeln obiges Spiel nun nochmals ab:



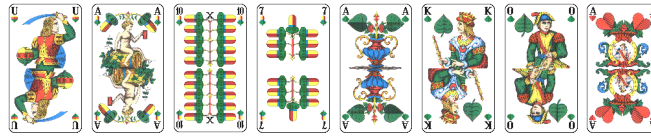
Farbloser Wenz – Eine Farbe frei

Hier wäre man insofern in einer anderen Situation, als dass man – sofern Schelln gespielt wird – *nicht* mit der Schelln-Sau aufwarten kann, sondern den Unter zum stechen opfern müsste. Das heißt: Hat man seinen Eichel-Unter einmal versetzt, so können einen die Gegner leicht mit Schelln in Bedrängnis bringen und durchaus 3 Stiche nur über Schelln-Karten machen.

Spielt man den Unter jedoch nicht, so kann es sein, dass die Gegner Ihre Farben mit den anderen Untern stechen können, da sie ihnen nicht gezogen wurden.

In so einer Situation haben meiner Ansicht nach beide Varianten ihre Vor- und Nachteile, die sich – je nach (unbekannter) Kartenverteilung – sehr stark auswirken. Ich würde vermutlich eine Bauchentscheidung treffen.

Nun tauschen wir auch in diesem Spiel den Unter aus:



Farbloser Wenz – Eine Farbe frei und nur Schelln-Unter vorhanden

Hier wäre die Situation noch eine andere: Wenn man hier den Schelln-Unter spielen würde, würden die Gegner sicher stechen. Somit bräuchten Ihre Gegner im nächsten Stich nur Schelln anzuspieren, und Sie wären vermutlich weg vom Fenster. In diesem Fall würde ich daher *vermutlich* eher dazu tendieren, den Unter zu sparen.

Aber wie gesagt: Beim Schafkopf gibt es keine Pauschalregeln und die beste Lösung ist von Spiel zu Spiel unterschiedlich.

6.7.2 Stichoptionen offenhalten

Ein weiterer Punkt, den man bei riskanten Wenzen immer im Auge behalten sollte, ist, sich möglichst alle Optionen zum stechen offenzuhalten.

Darunter versteht man folgendes: Da beim farblosen Wenz die Asse und hohe Farbkarten eine deutlich höhere Bedeutung einnehmen (es gibt ja nur vier Trümpfe), sollte man zusehen, dass man diese hohen Farbkarten zur Verfügung hat, falls die Gegner anspielen.

Wenn man bei einem Wenz beispielsweise eine blanke Schelln-Sau hält, so kann es sich nachteilig auswirken, diese zu früh auszuspielen. Spielt man sie nämlich aus, und es kommen später die Gegner zum Zug, so brauchen sie nur auf Schelln weiterzuspielen, und Sie müssen – falls vorhanden – Trumpf opfern, oder aber können nicht einstechen, da Sie ja Schelln frei sind. Dies bezeichnet man auch als „Aussperren“, da man dem Spieler keine Möglichkeit lässt, über eine für ihn günstige Farbe wieder ins Spiel zu kommen.

Natürlich wird es nicht immer möglich sein, sich sämtliche Optionen offenzuhalten. Oftmals ist man gezwungen, sich für eine bestimmte Farbe zum Abwurf zu entscheiden. Dabei die richtige Entscheidung zu treffen, erfordert Zusatzwissen über das Spiel. Oft kann es hilfreich sein, zu überlegen, wo ein letzter verbliebener Unter stehengeblieben ist, und wo noch gefährliche Farbkarten lauern.

6.7.3 Gegensätzliche Taktiken für riskante Wenzen

Beim riskanten Wenzen, habe ich mittlerweile festgestellt, gibt es zwei Taktiken, die eine Erwähnung verdienen:

Eine Sau nach der anderen! Diese Taktik besagt folgendes: Ich versuche, eine Sau nach der anderen nach Hause zu schaukeln.

Ich ziehe also eine Farbe nach der anderen an ohne eine Farbe ein zweites mal zu spielen (solange das eben möglich ist).

Diese Taktik ist vor allem dann sinnvoll, wenn man beispielsweise einen farblosen Wenz ohne 4 riskiert. Hier eine Farbe wieder und wieder nachzuspielen gibt meinen Gegnern nur die Möglichkeit, sich abzuspatzen, und dann mit ihren Untern zu stechen.

Längste Farbe abspielen, dann einstechen! Dies ist eine andere Taktik, die gut funktionieren kann, wenn man bereits zwei Unter gespielt hat, man selbst eine lange Farbe hat, jedoch immer noch ein Unter bei den Gegnern ist (weil man beispielsweise mit einem Unter einstechen musste).

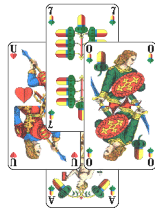
Hierbei kann es sinnvoll sein, seine lange Farbe abzuspielen, und zu hoffen, dass der Gegner mit dem letzten Unter sticht. Im Anschluss sieht man zu, dass man die restlichen Stiche (oder zumindest die punktereichen der restlichen Stiche) selbst einfährt.

Dabei ist es natürlich wichtig, dass man sich bis zu dem Punkt, an dem der Gegner sticht, seine Stichoptionen möglichst offenzuhalten (siehe Abschnitt 6.7.2).

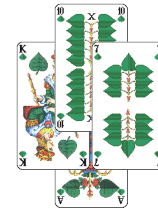
Zu welcher Taktik man greift, hängt natürlich von den eigenen Karten und der Spielsituation ab. Man muss wie immer zusehen, das Spiel korrekt zu lesen, und dann die entsprechende Entscheidung zu treffen.

6.8 Anspiel als Gegner

Ein oft gehörter Lehrsatz zum Anspiel beim farblosen Wenz ist der folgende: „Auf an Wenz g’heret a Sau“. Damit zwingt man den Spieler nämlich, schon einen Trumpf zu opfern, sofern er den Stich haben will. Hat der Spieler nur einen einzigen Unter, steht er dann gleich ohne Trumpf da, was die Lage als Gegenspieler erheblich verbessert. Angenommen, Links spielt einen Wenz, dann könnten Eröffnungen wie folgt aussehen:

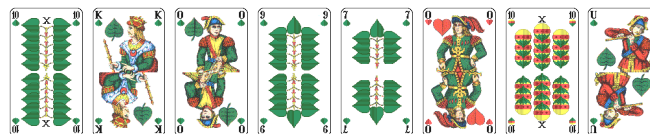


Links musste Unter opfern



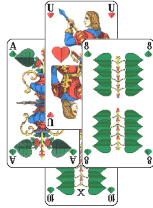
Links musste Spatz zugeben

Hat man selbst keine Sau, so bietet sich die Möglichkeit, eine Farbe anzuspielen, von der man selbst einige hat und bei der man vermutet, dass der Spieler selbst die Sau hält und einer Ihrer Partner frei ist und mit einem Unter stechen kann. Angenommen, Links spielt den Wenz, Ihre Karten sehen wie folgt aus:

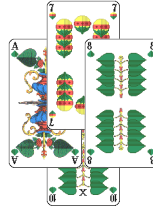


Ihre Karten

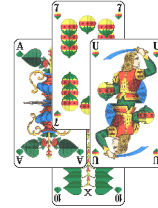
Hier böte sich beispielsweise an, gleich mit der Gras-Zehn die Gras-Sau zu „provizieren“ und zu hoffen, dass einer Ihrer Partner sticht:



Ihr Partner kann die Sau abstechen



Ihr Partner ist wohl Trumpffrei



Interessanter Stich

Was kann man aus den Stichen folgern?

Im ersten Stich ist Oben Gras frei und kann deswegen stechen. Sollten Sie im Spiel nochmal zum Anspielen kommen, würde ich Ihnen dringend zu Gras raten, da Ihre beiden Partner mittlerweile schon frei sind und eventuell schmieren können.

Im zweiten Stich ist Ihr Partner ebenfalls Gras frei, wirft aber nur die Schelln-Sieben rein. Er hat wahrscheinlich keinen Trumpf, da er sonst wohl gestochen hätte.

Dritter Stich: Hier ist Oben *und* Rechts Gras frei. Oben ist wahrscheinlich wieder Trumpf frei (sonst hätte er wohl gestochen) und schmirt nicht, da er vermutet, dass der Stich Links gehört und Rechts Gras hat. Rechts jedoch sticht, ist also ebenfalls Gras frei. Sie wissen also, dass nur Sie und Links – der Spieler – Gras haben und können sofort schließen, dass Links noch die Gras-Acht als Spatzen hat, den Sie eventuell noch stechen könnten. Optimal wäre es, wenn Rechts im nächsten Stich mit Eichel herauskäme. Dann könnten Sie nämlich mit Ihrem Unter stechen und wieder Gras bringen und somit die Gras-Acht abholen, auf die Ihre Mitspieler dann schmieren können.

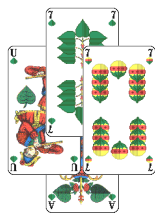
6.9 Ein Spiel als Gegner

Betrachten wir nun den Fall, in dem Links einen farblosen Wenz spielt, und Sie folgende Karten haben:



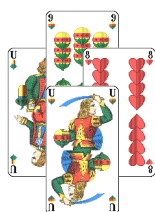
Ihre Karten – Links spielt einen Wenz

Sie eröffnen das Spiel selbst:



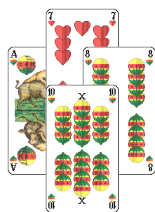
1. Stich

Sie spielen gleich die Gras-Sau, um Links zu zwingen, einen Unter zu opfern. Dadurch erhält Links zwar 13 Augen, allerdings kann Links jetzt noch höchstens einen Trumpf haben – Sie selbst haben noch zwei Unter.



2. Stich

Links versucht, die Trümpfe zu ziehen. Sie haben nach diesem Stich den einzigen Unter im Spiel. Das weiß Links genau. Ihre Partner, Oben und Rechts, können jedoch nur mutmaßen, wer den Herz-Unter hat. Links hat mittlerweile 17 Augen.



3. Stich

Links zieht die Schelln-Sau an und macht 21 Augen. Somit hat er insgesamt 38 Punkte.



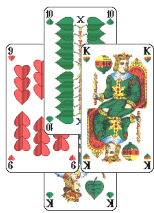
4. Stich

Auch diesen Stich kann Links für sich gewinnen. Mittlerweile hat er 56 Augen – viel fehlt ihm also nicht mehr.



5. Stich

Jetzt versucht es Links auch noch mit Herz. Da Sie wissen, dass Links mit diesem Stich gewonnen hätte, sichern Sie Ihrer Partei die 20 Augen.



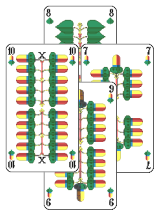
6. Stich

Sie wissen: Es ist kein Unter mehr im Spiel, und Links war im ersten Stich bereits Gras frei. Daher können Sie gefahrlos Gras spielen. Ihre Partei macht 18 Augen.



7. Stich

Sehr gut! Oben hat noch den Gras-Ober, und Ihre Partei macht 16 Augen, weil Links schmieren muss.



8. Stich

Oben hat noch das letzte Gras. Somit gehört auch der letzte Stich Ihrer Partei.

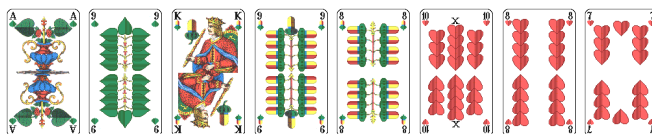
Links ist bei 56 Punkten stehengeblieben und verliert somit das Spiel.

In diesem Spiel war der 6. Stich einer der wichtigsten. Sie selbst hatten dabei die Wahl zwischen Gras-König, Gras-Neun und Eichel-Neun. Da Sie jedoch wussten, dass *alle Trümpfe weg* waren und Links Gras

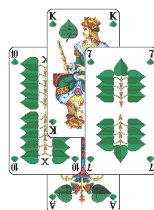
frei ist, haben Sie Gras gespielt, und Links konnte danach nicht mehr stechen. Hätten Sie im dritten Stich Eichel gespielt, so hätte Links mit der Eichel-Zehn (und danach auch mit seinen anderen Karten) gestochen und das Spiel gewonnen.

6.10 Das Nachspielen

Nehmen wir an, Links spielt einen Wenz. Sie haben folgendes Blatt und eröffnen das Spiel.

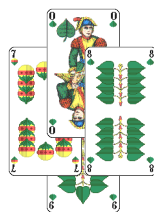


Wie es sich gehört, spielen Sie Ihre Gras-Ass an, damit Links – sofern er stechen will – einen Unter opfern muss:



Guter Stich

So weit, so gut. Nun machen viele Anfänger (und auch Fortgeschrittene) einen Fehler, der sehr viele Wenzen, die der Spieler eigentlich verlieren müsste, gewinnbar macht: Sie spielen nach:



2. Stich: schlecht nachgespielt

Dadurch, dass nur noch drei Augen auf Gras im Spiel waren, war es für Links ein leichtes, sich abzuspatzen, wenn Sie Gras nachspielen. Das Nachspielen ist also nur dann wirklich sinnvoll, wenn zumindest noch einige Punkte auf der Farbe zu holen sind, oder man sichergehen kann, dass mindestens ein Partner frei ist und schmieren kann.

Ich möchte nicht sagen, dass das Nachspielen generell etwas schlechtes ist, jedoch führt es eben oft dazu, dass sich der Spieler sehr günstig abspatzen kann. Für mehr Informationen sei auf 10.8 verwiesen.

6.11 Stoß

Der farblose Wenz (bzw. Geier) ist ein Spiel, dessen Ausgang man nie so genau vorhersagen kann (siehe Abschnitt 6.3). Daher kann man auch beim farblosen Wenz nicht genau abschätzen, ob ein Stoß erfolgreich ist oder in die Hose geht. Dennoch versuche ich einige Anhaltspunkte zu geben. Vorteilhaft, um zu stoßen, sind folgende Situationen:

- Man selbst sticht mindestens einmal mit einem Trumpf.
- Man selbst hat mindestens 2 Trumpf (und somit schon die Hälfte selbiger).
- Man hat eine lange Farbe (vorzugsweise mit Sau), die man „runterspielen“ kann. Dadurch kann man den Gegner zum Einstechen und somit zum Unteropfern zwingen bzw., falls er keine Trümpfe mehr hat, Punkte einfahren.

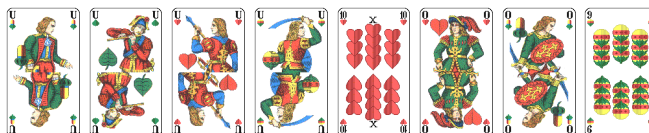
Ein Extrembeispiel, bei dem man *nicht* stoßen sollte, ist das folgende:



Nicht stoßen!

Wird bei obigem Blatt ein farbloser Wenz gespielt, so kann man sich sicher sein, dass man mindestens vier Stiche macht (da man ja die vier Trümpfe hält). Allerdings sollte man folgendes beachten: Wenn man selbst *alle* Trümpfe hat, so muss der Wenzspieler schon Säue haben, um dieses Spiel überhaupt zu wagen. Wenn er aber die Säue hat, dann gibt Ihre Partei vier Stiche sicher ab (da Sie keine Farbe frei sind). Der Wenzspieler kann also vier Saustiche machen, in denen er gut sechzig Augen unterbringen kann. Also sollten Sie in einem solchen (zugegebenermaßen selten auftretenden Fall) von einem Stoß absehen.

Zu Ihrer Information: Ich selbst habe einmal in einer Runde gespielt, in der ich folgende Karten hatte:



Gegner spielt einen Wenz

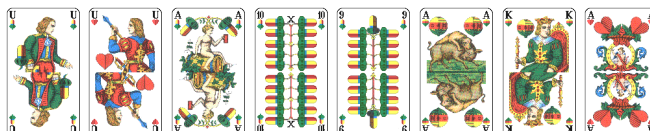
Kurioserweise entschloss sich ein anderer, einen Wenz zu spielen.

Ich habe damals gestoßen und wir haben das Spiel gewonnen – mit 63 Augen, also äußerst knapp. Das war aber nur der Fall, weil wir die Gras-Sau stechen konnten und danach noch einmal mit der Herz-Zehn drangekommen sind.

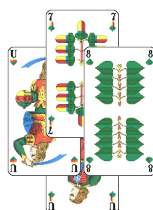
6.12 Übungen

Übung 6.1 (Lösung auf Seite 488)

Sie spielen an erster Stelle folgenden Wenz:



Der erste Stich sieht so aus (Sie haben eröffnet):



1. Stich

Was können Sie daraus schließen? Wie spielen Sie weiter?

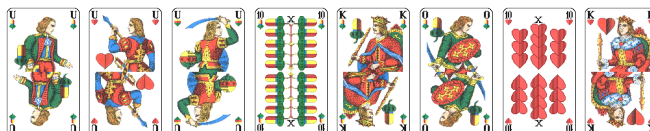
Übung 6.2 (Lösung auf Seite 488)

Betrachten Sie noch einmal das Spiel aus Abschnitt 6.9. Sie kennen ja alle Karten, und wissen, wie sie verteilt waren.

Was hätte Links anders machen müssen, um das Spiel zu gewinnen? Was *könnte* der Grund gewesen sein, dass er es *nicht* gemacht hat?

Übung 6.3 (Lösung auf Seite 488)

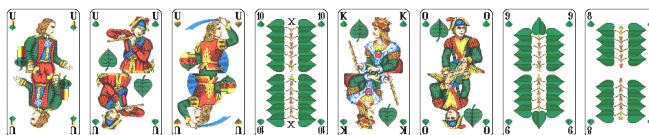
Sie haben folgendes Blatt:



Könnten Sie mit solchen Karten einen farblosen Wenz spielen? Wie beurteilen Sie Ihre Chancen?

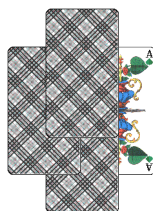
Übung 6.4 (Lösung auf Seite 489)

Sie spielen folgenden farblosen Wenz:



Farbloser Wenz

Rechts kommt im ersten Stich mit der Gras-Ass heraus:



1. Stich – Gras-Sau angespielt

Sie bekommen, direkt nachdem die Gras-Sau gelegt wurde, einen Stoß. Sollten Sie retour gehen?

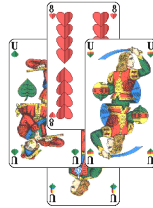
Übung 6.5 (Lösung auf Seite 490)

Wir betrachten einen farblosen Wenz, bei dem Sie eine ganze Reihe Herz haben und nur einen Unter:



Farbloser Wenz

Sie ziehen im ersten Stich Ihren Unter an und erhalten von Ihren Gegnern zwei Unter:

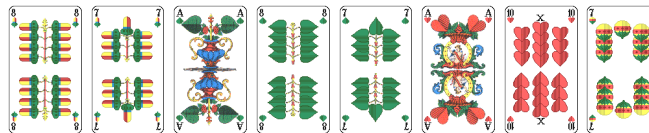


1. Stich – zwei Unter gezogen

Sie sehen, dass einer Ihrer Gegner (vermutlich Rechts) noch den Herz-Unter hält. Nun stellt sich die Frage, wie man dieses Spiel am besten weiterführen sollte. Wie würden Sie weiterspielen?

Übung 6.6 (Lösung auf Seite 493)

Wir betrachten ein Spiel von Links, bei dem Sie folgendes Blatt haben:



Ihre Karten

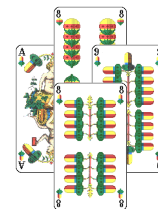
Links spielt an letzter Stelle einen farblosen Wenz. Oben eröffnet also den ersten Stich. Sie sehen, wie die ersten sechs Stiche ablaufen.



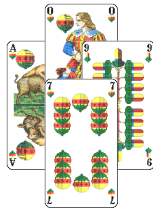
1. Stich



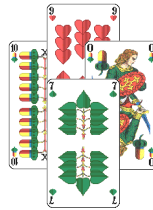
2. Stich



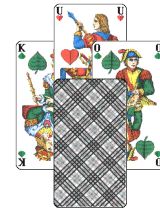
3. Stich



4. Stich

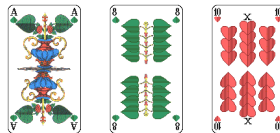


5. Stich



6. Stich – was tun?

Sie können im sechsten Stich eine der folgenden Karten legen:



Welche Karten legen Sie?

7

Ramsch

Der Ramsch ist eines der recht oft gespielten „Spezialspiele“. Es kommt nur zustande, wenn kein Spieler spielen will. Wie immer gilt auch hier Farb- bzw. Trumpfzwang.

Beim Ramsch einen Ausgang vorherzusagen ist schier unmöglich, da dieses Spiel nach meiner Erfahrung die am wenigsten erwarteten Wendungen mit sich bringen kann. So kommt es sehr stark auf die angespielten Farben, die Schmierverteilung etc. an.

Der Ramsch ist ein Spiel, das in sehr vielen unterschiedlichen Ausführungen vorkommt. Allein der Preis unterscheidet sich von Runde zu Runde: manche zahlen einfach den Rufspielpreis, andere den Solopreis. Verschiedene Arten der Preisberechnung und andere Varianten finden Sie in Abschnitt A.5.4.

7.1	Ziel	199	7.6	Ein Beispielramsch	203
7.2	Trümpfe	199	7.7	Das Anspiel beim Ramsch mit Stichzwang	205
7.3	Ramschvarianten	200	7.8	Vergleich der beiden Ramschvarianten	206
7.4	Richtig stechen	200	7.9	Niedrigere Durchmarschgrenze	208
7.5	Das Anspiel beim Normalramsch	201	7.10	Übungen	209

7.1 Ziel

Ziel beim Ramsch ist es, *möglichst wenige Punkte* (nicht zwangsläufig Stiche) zu machen. Das bedeutet also, dass man selbst zusehen muss, nur „billige“ Stiche zu machen.

Hat man beim Ramsch unter 30 Augen gemacht, so ist man fein raus und hat mit Sicherheit nicht verloren, da dann ein anderer Spieler dann sicher mehr als 30 Augen hat.

7.2 Trümpfe

Beim Ramsch gelten die gleichen Trümpfe wie beim Rufspiel, also zunächst die Ober, dann die Unter und danach die Herz-Karten. Sie können die Trümpfe in Abschnitt 3.1 nachlesen.

Es gibt Regionen, in denen auch andere Karten zu Trumpf erklärt werden können, allerdings ist diese Variante nicht sehr weit verbreitet und bietet auch keine anderen taktischen Raffinessen, weswegen ich mich hier auf den Ramsch mit den „Standardtrümpfen“ beschränke.

7.3 Ramschvarianten

Ich möchte an dieser Stelle einem ungenannten Helfer danken, der mich auf eine Spezialvariante des Ramsches aufmerksam gemacht hat, die sehr interessant ist.

Die Trümpfe und Farben sind beim Ramsch allgemein wie beim Rufspiel (Herz ist also Trumpf, die Farben Eichel, Gras und Schelln sind untereinander gleichberechtigt). Es herrscht wie immer Farb- bzw. Trumpfzwang.

Nun gibt es jedoch zwei Varianten, die ich hier behandeln möchte:

Normaler Ramsch Beim normalen Ramsch gilt nur Farb- bzw. Trumpfzwang.

Ramsch mit Stichzwang Zusätzlich zum Farb- bzw. Trumpfzwang gilt beim Ramsch mit Stichzwang folgendes: Man muss – sofern möglich – über die höchste Karte im aktuellen Stich drübergehen.

Insbesondere ist man verpflichtet, mit Trumpf zu stechen, wenn man eine Farbe frei ist und noch Trumpf hat.

7.4 Richtig stechen

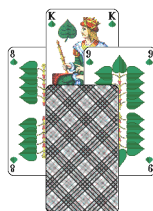
Im folgenden wird zunächst vom Normalramsch (also ohne Stichzwang) die Rede sein.

Der Schlüssel, um erfolgreich den Ramsch zu bestehen, besteht darin, sich nicht immer nur unterzustellen, sondern im richtigen Moment auch zu stechen. Natürlich gibt es auch Situationen, in denen man gut davonkommt, wenn man immer nur etwas niedriges reinschmeißt, allerdings hat man in den meisten Fällen irgendwas, womit man stechen *muss* (beispielsweise einen Ober).

Außerdem kommt es auch beim Ramsch darauf an, sich gegebenenfalls die richtige Farbe freizumachen. Hierzu ein Beispiel: Angenommen, Sie haben folgende Karten:



Nehmen wir ferner an, Links eröffnet das Spiel:

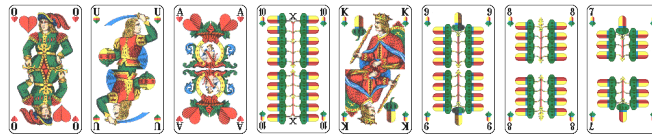


Was sollten Sie tun?

Was sollten Sie legen? Sie könnten natürlich Ihre Eichel-Sau schmieren, allerdings würde ich – und ich schätze, dass die meisten es wohl zumindest in Betracht ziehen würden – eher zu einer der folgenden Möglichkeiten raten: Entweder, Sie werfen Ihren Schelln-König ab und sind danach Schelln frei – dann müssen Sie sich eigentlich (fast) keine Sorgen mehr machen, auf Farbe zu stechen (wenn Sie es etwas überlegt spielen, denn auf Eichel können Sie sich ja unterstellen). Oder sie stechen gleich mit Ihrem Ober und machen damit einen überaus günstigen Trumpfstich.

7.5 Das Anspiel beim Normalramsch

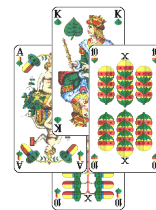
Eröffnet man selbst einen Stich, ist es von Vorteil, dass man die Schmier gut bei seinen Gegnern unterbringt. Angenommen, sie haben folgende (zugegebenermaßen extreme) Karten:



Hier hätten sie außer der Eichel-Sau alle Eichel. Sie sollten unbedingt die Eichel-Zehn anspielen, damit einer Ihrer Gegenspieler mit der Eichel-Sau stechen muss. Die anderen beiden Gegner sind dann *mit Sicherheit* Eichel frei und können dementsprechend schmieren. So kann es gut sein, dass einer Ihrer Gegner gleich im ersten Stich saftige Augen einfängt:



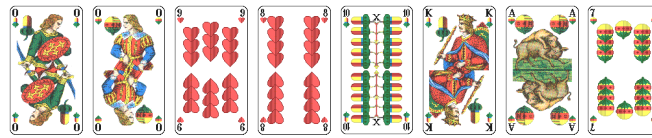
Übler Stich



Übler Stich

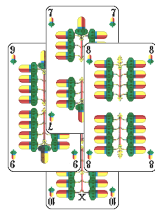
Eine weitere Art, anzuspielen, benötigt von einer Farbe die Zehn und noch eine andere Karte. Wir betrachten den Fall mit der Farbe Eichel:

7. Ramsch

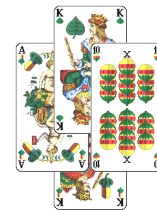


Ihre Karten

Wenn Sie jetzt die Eichel-Zehn ausspielen, können Sie fast sicher sein, dass der Gegenspieler mit der Eichel-Sau nicht sticht, sofern er nicht dazu gezwungen ist, denn wer nimmt schon gerne freiwillig 21 Augen beim Ramsch?! Wenn er doch sticht, so haben Sie immerhin mindestens 21 Punkte unter's Volk gebracht. Sticht er nicht, so wissen Sie, dass die Eichel-Sau noch irgendwo im Umlauf ist. Dann könnten die ersten beiden Stiche wie folgt aussehen:

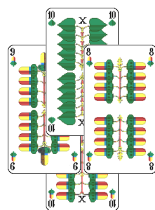


1. Stich

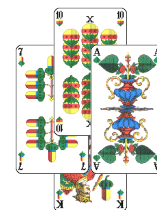


2. Stich

Sie sehen: im ersten Stich haben Sie den Preis dafür gezahlt (Zehn Augen), dass einer Ihrer Gegner im zweiten Stich viele Punkte einstecken muss. *Aber Achtung:* Diese Variante kann auch gehörig nach hinten losgehen, wenn beispielsweise einer Ihrer Gegenspieler Eichel frei ist und Sie dann im zweiten Stich dennoch nachspielen:



1. Stich

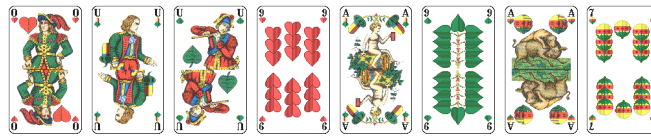


2. Stich

Dieses Risiko kann man natürlich eingehen, allerdings sollte man zumindest „vorsichtig werden“, wenn der erste Stich schon so bescheiden ausfällt.

7.6 Ein Beispielramsch

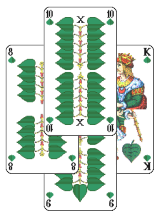
Um die Unberechenbarkeit dieses Spiels aufzuzeigen, möchte ich ein Spiel darstellen, das mir letztens untergekommen ist. Ich hatte dabei folgende Hand:



Schlechte Ramschkarten

An zweiter Stelle wollte ich damit kein Rufspiel riskieren und habe „weiter“ gesagt. Es kam ein normaler Ramsch (ohne Stichzwang) zustande ...

Mit diesen Karten kann man davon ausgehen, dass man nicht sonderlich gut abschneidet. Man sticht *höchstwahrscheinlich* mit Eichel- und Schelln-Sau und im Normalfall auch mindestens einmal auf Trumpf. In meinem Fall eröffnete Rechts das Spiel:



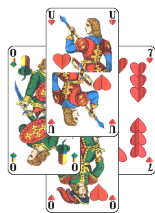
1. Stich

Ein Stich, wie er recht oft beim Ramsch am Anfang vorkommt. 14 Augen entscheiden noch gar nichts.



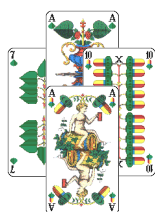
2. Stich

Man sieht, dass nur noch Schelln-Zehn und Schelln-Sau im Spiel sind. Wird nun irgendwann einmal Schelln-Zehn gespielt, so kann man damit rechnen, gut 40 Augen auf die Schelln-Sau geschmiert zu bekommen.



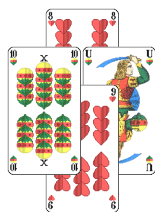
3. Stich

Die Herz-Sieben gleich mit dem Herz-Ober zu nehmen, ist eine Möglichkeit. Man kann darauf hoffen, dass die Gegner dann auch hohe Trümpfe (also keine Schmier) legen oder gar überstechen, wie hier geschehen.



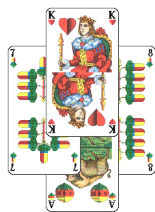
4. Stich

Man hätte in diesem Stich die Wahl gehabt, die Eichel- oder die Schelln-Sau zu schmieren. Da Eichel noch nicht gespielt wurde, habe ich mich entschlossen, die Eichel-Sau zu legen. Natürlich hätte man ebensogut die Schelln-Sau schmieren können, mit dem Argument, dass noch die Schelln-Zehn aussteht und man die nicht stechen will.



5. Stich

Nun hat Oben Trumpf angespielt. Sie sehen, dass Rechts sticht und stellen sich unter.



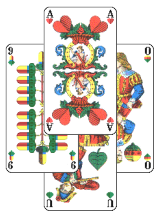
6. Stich

Jetzt erweist es sich als günstig, dass man die Eichel-Sau abgeworfen hat (ok, Oben hätte sowieso stechen müssen, dennoch war in diesem Fall Eichel die richtige Entscheidung), da man auf die Eichel-Acht die Schelln-Sau schmieren kann.



7. Stich

Hier sehen Sie wieder, dass Rechts sticht, und stellen sich unter.



8. Stich

Auch im letzten Stich hatte Rechts noch einen Trumpf, der den Ihrigen übersticht.

Somit wurde man also Jungfrau mit Karten, bei denen ich eigentlich hätte erwarten können, zahlen zu müssen. Natürlich ist dies ein Extremfall, der nicht sehr oft vorkommt (es ist schon sehr selten, dass man bei zwei Säuen mit keiner einzigen sticht). Aber er zeigt sehr gut, wie unberechenbar der Ramsch ist.

Man sieht bei diesem Ramsch recht gut, dass man nur dann stechen sollte, wenn der Stich günstig ist (eigentlich logisch) und dass man – sofern man nicht stechen will, möglichst hohe Trümpfe abwirft, die niedriger sind, als ein anderer Trumpf im jeweiligen Stich.

Regel VII.I

Ist es möglich, hohe Trümpfe abzuwerfen, ohne zu stechen (wenn man sich also irgendwo „unterstellen“ kann, sollte man dies meist tun.

7.7 Das Anspiel beim Ramsch mit Stichzwang

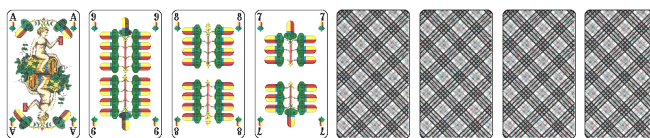
Beim Ramsch mit Stichzwang, muss man, sofern irgendwie möglich, die höchste Karte des aktuellen Stiches überstechen – wenn man eine Farbe frei ist, sogar mit Trumpf.

Beim Ramsch ohne Stichzwang sind blanke Zehner sehr nachteilige Karten. Nicht unbedingt hingegen beim Ramsch *mit* Stichzwang. Kommt man beispielsweise selbst mit einer Zehn heraus, dessen zugehörige Sau noch nicht gespielt wurde, so kann man sicher sein, dass man selbst den Zehner losbekommt.

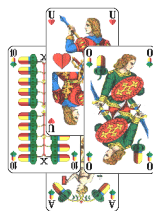
Genauso kann man natürlich auch beruhigt die Herz-Sau ausspielen, falls noch höhere Trümpfe da sind. Irgendwer muss dann schon drüber.

Der Ramsch mit Stichzwang ist für viele Spieler – vor allem, wenn sie den „normalen“ Ramsch gewöhnt sind – eine sehr gewöhnungsbedürftige Angelegenheit. Der Ramsch mit Stichzwang erlaubt viel riskantere Anspiele.

Angenommen, Sie hätten folgendes Blatt:



Beim normalen Ramsch käme wohl niemand auf die Idee, im ersten Stich gleich die Eichel-Sau anzuspielen. Im Ramsch mit Stichzwang ist sie jedoch gar keine schlechte Wahl, da irgendein Mitspieler Eichel frei sein *muss* (warum?) und somit zum stechen gezwungen wird. Man darf davon ausgehen, dass jeder Spieler Trumpf hat.



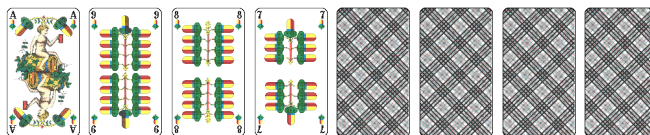
Gegner mussten stechen

In diesem Fall waren sogar zwei Gegner Eichel frei (wo steht der Eichel-König?) und mussten stechen. Oben hat ihn mit einem Unter übernommen, Rechts musste sogar nochmal drüber und hat gleich mit dem alten Ober gestochen.

7.8 Vergleich der beiden Ramschvarianten

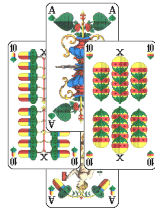
Beim Ramsch mit Stichzwang kann man alles in allem mehr mit Zehnern riskieren. Denn wenn jemand anders noch die Sau hat, muss er drüber. Wenn jemand frei ist, kann er (zumindest wenn er noch Trumpf hat) nicht schmieren, sondern muss selbst stechen. Somit bleibt einem eine Zehn meistens nur mit 14 Augen.

Betrachten wir nochmal folgendes Blatt:

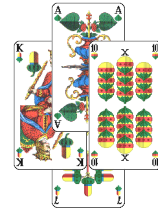


Nun vergleichen wir, was im ersten Stich rauskommen könnte.

Normaler Ramsch Beim normalen Ramsch gleich zu Beginn ein Ass zu spielen, ist meist fatal, da man so seinen Gegnern eine einfache Möglichkeit bietet, hohe Karten loszuwerden. Daher sollte man zusehen, dass man Stiche möglichst jemand anderem zukommen lässt.



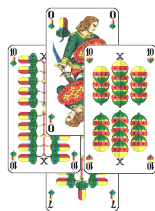
Schlechtes Anspiel



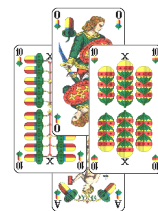
Gutes Anspiel

Beim normalen Ramsch eine Ass anzuspielen, wenn man vier Karten der Farbe auf der Hand hält, ist tödlich. Man holt sich damit nämlich so gut wie sicher mindestens 30 Augen. Daher sollte man zu einer niedrigen Karte greifen, um jemand anders zum Stechen zu zwingen.

Ramsch mit Stichzwang Beim Ramsch mit Stichzwang sieht die Situation mit vier Eichel etwas anders aus. Hat man nämlich selbst vier Eichel auf der Hand, so kann man sicher sein, dass mindestens ein anderer Spieler Eichel frei ist, weswegen man getrost zur Sau greifen – ein anderer muss ja stechen. Dass jeder einen Trumpf hat, darf man in aller Regel annehmen. Die Stiche dürften eigentlich klar sein. „Passables Anspiel“ deshalb, weil man selbst noch 11 unnötige Augen auf der Hand hat, um die man sich noch kümmern muss:



Passables Anspiel



Gutes Anspiel

7.9 Niedrigere Durchmarschgrenze

Beim Ramsch gibt es in vielen Runden folgende Regelung: Es ist möglich einen Ramsch zu gewinnen, wenn man eine bestimmte Anzahl von Punkten macht (*Durchmarsch*). Dann bekommt derjenige Spieler, der eine gewisse Augenzahl erreicht hat, von seinen drei Mitspielern einen bestimmten Betrag ausbezahlt. Meist ist diese Augenzahl 120 bzw. 90 (je nach Runde). Hat also ein Spieler 120 bzw. mindestens 90 Augen, so hat er gewonnen, obwohl (bzw. gerade weil) er die meisten Punkte gemacht hat.

Bei einem solchen Ramsch ist es dann natürlich Aufgabe aller Mitspieler, zuzusehen, dass kein Spieler einen Durchmarsch schafft (also ihn kurz bevor er 120 bzw. 90 Augen zusammen hat, nicht mehr stechen zu lassen). Dazu ist es unerlässlich, dass man die Augen, die die Gegner bis jetzt gemacht haben, mitzählt.

Je niedriger diese Durchmarschgrenze angesetzt wird, desto interessanter wird das ganze, da man dann umso mehr aufpassen muss, dass keiner die Grenze überschreitet und somit gewinnt. Außerdem eröffnet eine niedrigere Durchmarschgrenze weitere Möglichkeiten für gute Blätter, die aber nicht zum Rufspiel reichen, oder bei denen man gesperrt ist (also kein Rufspiel machen kann). Dann kann nämlich derjenige versuchen, die Durchmarschgrenze zu erreichen und so das Spiel für sich zu entscheiden. Diese niedrigere Durchmarschgrenze wird recht oft bei 60 gewählt.

Beim Ramsch mit niedrigerem Durchmarsch ist also Vorsicht geboten: In der Phase, in der man zunächst auf die Grenze zugeht, wird man zusehends schlechter (da man immer mehr Punkte macht) und erst bei Erreichen der Grenze ist man wieder auf der „sicheren Seite“. Schon oft ist es dann vorgekommen, dass jemand gezielt auf die Durchmarschgrenze hinarbeitet und um 2 Augen scheitert.

Ich habe mir sagen lassen, dass es – selbst bei niedrigen Durchmarschgrenzen (beispielsweise 60 oder 90 Augen) – recht schwierig ist, einen Durchmarsch zu schaffen. Sobald ein Spieler nämlich einen Durchmarsch forciert, werden die anderen Spieler wohl Verdacht schöpfen und versuchen, diesen zu verhindern. Es erfordert also durchaus eine Vorgehensweise, die die Gegner nicht sofort durchschauen lässt, dass man auf einen Durchmarsch spekuliert. Oftmals wird es dann so sein, dass man ursprünglich gar keinen Durchmarsch geplant hat, und nach dem zweiten oder dritten Stich entscheidet, diesen Weg einzuschlagen.

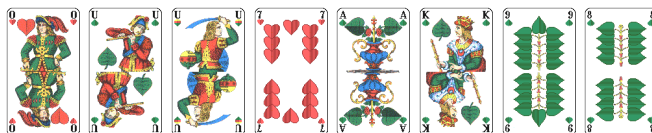
7.10 Übungen

Übung 7.1 (Lösung auf Seite 493)

- Wie viele Punkte darf man beim Ramsch höchstens machen, um *hundertprozentig* nicht zu verlieren?
- Angenommen, ein Spieler wird Jungfrau. Wie viele Augen darf man dann höchstens machen, um das Spiel *hundertprozentig* nicht zu verlieren.

Übung 7.2 (Lösung auf Seite 494)

Sie haben folgendes Blatt:



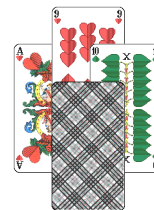
Es wird Ramsch gespielt. Links kommt im ersten Stich heraus. Die ersten drei Stiche sehen folgendermaßen aus:



1. Stich



2. Stich



3. Stich – was tun?

Sie haben logischerweise die Auswahl zwischen Schelln-Unter und Herz-Sieben. Welche Karte sollten Sie legen?

8

Schieberrunde

Der Schieber ist eine Variante, die zwar nicht sehr oft gespielt wird, die aber recht viel Raum für Taktik lässt. Daher möchte ich auf diese Spezialrunde explizit eingehen. Um dieses Kapitel erfolgreich zu absolvieren, ist es unverzichtbar, sich mit dem Solo vertraut gemacht zu haben, da die komplette Schieberrunde auf ihm beruht. Sollten Sie vom Solo noch nicht so viel Ahnung haben, lesen Sie bitte zunächst Kapitel 4.

8.1	Einführung	211	8.3	Wann sollte man selbst spielen?	216
8.2	Das Schieben	213	8.4	Übungen	216

8.1 Einführung

Die Schieberrunde ist ein zu Beginn recht eigenwilliges Spiel. Es werden zu Beginn der Eichel- und der Gras-Ober aus dem Kartenstapel entnommen. Dann wird ausgeteilt, sodass alle Spieler bis auf den Geber acht Karten haben. Der Geber selbst hält nur sechs Karten (denn Eichel- und Gras-Ober sind ja aussortiert). Die Kartenverteilung direkt nach dem Geben¹ ist in Abbildung 8.1 dargestellt. In der Abbildung ist der Fall gezeigt, dass Sie ausgeteilt haben. Somit haben Links, Oben und Rechts jeweils zweimal vier Karten bekommen. Sie selbst haben in der ersten Hand vier Karten (also wie immer) und in der zweiten Hand nur noch zwei Karten bekommen.

Nun wird dem ersten Spieler folgendes Angebot gemacht: Er darf die zwei Ober (Eichel und Gras) nehmen und kann sich entschließen ein Solo (keinen Geier oder Wenz) zu spielen, bei dem er dann jedoch zwei Spatzen abgeben ("schieben") kann (sonst hätte er ja zehn Karten). In Abbildung 8.1 bekommt als erstes Links das Recht, die Ober zu nehmen.

Nimmt er das Angebot an, so schiebt er zwei Spatzen (zwei Karten, die er in seinem Solo nicht gebrauchen kann) an den zweiten Spieler weiter, sodass dieser nun 10 Karten (seine ursprünglichen acht Karten plus die zwei Spatzen vom ersten Spieler) hält. Spieler Zwei schiebt jetzt seinerseits zwei Karten an Spieler drei weiter, sodass dieser jetzt zehn Karten hält. Auch der dritte Spieler schiebt, nachdem er von Spieler zwei zwei Karten erhalten hat, zwei Karten weiter an Spieler 4, sodass dann *jeder* Spieler acht Karten in der Hand hat. *Wichtig:* Die Spieler zwei und drei dürfen beliebige Karten weiterschieben, müssen also nicht zwingend das weitergeben, was sie jeweils vom Vordermann bekommen.

¹ Sofern Sie selbst der Geber sind.

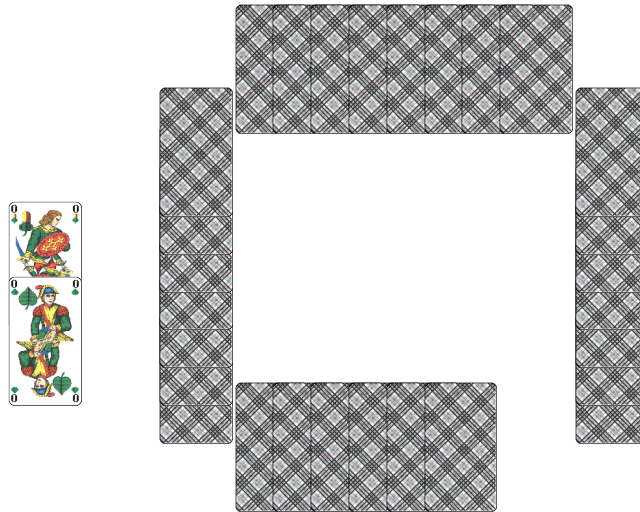


Abbildung 8.1.: Kartenverteilung nach dem Geben. In der dargestellten Situation haben Sie selbst die Karten ausgeteilt.

Nimmt Spieler eins das Angebot nicht an, so gibt es je nach Runde verschiedene Verfahrensweisen:

- Der Geber selbst hat die Möglichkeit, die zwei Ober zu nehmen und ein Solo zu spielen, allerdings ohne zwei Spatzen abzugeben, denn er hat dann ja genau acht Karten. Nimmt auch der Geber sie nicht, so wird in einigen Runden ein festgelegter Betrag von Spieler eins und Geber an die beiden anderen Spieler bezahlt oder einfach zusammengeworfen.
- Spieler zwei, drei und dann erst der Geber haben nacheinander die Möglichkeit, die Ober zu nehmen. Dabei können die Spieler zwei und drei noch Spatzen abgeben, der Geber kann die Ober nur nehmen. Nimmt keiner die Ober, so wird dann meist zusammengeworfen.

Mit Sicherheit gibt es auch noch andere Varianten, die in der ein oder anderen Runde Anwendung finden. Dies sind jedoch die zwei, die am weitesten verbreitet sind. Sie finden in Anhang A.8.2 ein paar weitere Variationen.

Ob man beim Schieben Vermutungen über die gespielte Solofarbe äußern darf, ist von Runde zu Runde unterschiedlich. Dabei reicht die Bandbreite von direkt ausgesprochenen Vermutungen („Das wird wahrscheinlich ein Gras-Solo.“) über implizite Ansagen beim Weiterschieben einer Karte („eine Farbe höher als die Farbe, die ich dir jetzt gebe“, „eine Farbe drunter sicher nicht“) bis zum Andeuten der Vermutung über den „Schiebeweg“ (eine Kurve beim Schieben bedeutet etwa: „diese Farbe wird es nicht“, während ein schnurgerades Hinschieben der Karte vermuten lässt: „diese Farbe wird’s wohl werden“), während es in anderen Runden komplett untersagt ist, irgendwelche Informationen beim Schieben weiterzugeben. Die

Mitspieler können in manchen Runden auch andeuten, wie stark sie sind. Legt ein Spieler die Karten auf den Tisch, so heißt das „Ich hab nichts“, hält er sie wie gewohnt vor sich könnte das etwa bedeuten: „Ich bin nicht unbedingt schlecht“.

Ich werde in diesem Kapitel hauptsächlich darauf eingehen, welche Karten man schieben *könnte* und vermuten sollte und wann man spielen sollte. Daher werde ich im folgenden auch davon ausgehen, dass man sowohl andeuten darf, wie stark man selbst ist (Karten hinlegen oder halten) und auch implizite Vermutungen machen darf („eine drüber“, „zwei drunter“, etc.), da das meiner Ansicht nach das eigentlich Interessante an der Schieberraunde ist.

8.2 Das Schieben

8.2.1 Ziel: alle Gegentrümpfe zentrieren

Wie gesagt, werden beim Schieber immer zwei Karten „reihum“ von einem Spieler zum nächsten weitergeschoben. Wie lautet nun dabei das Ziel? Da der Spieler (höchstwahrscheinlich) die beiden höchsten Ober hat (sofern er sie nicht weiterschiebt), hat er sicherlich nicht die schlechtesten Solokarten (das sollte man zumindest annehmen). Ziel ist es daher, die Trümpfe, die der Spieler nicht hat, möglichst bei einem einzigen Mitspieler zu zentrieren. Dazu ist das zuvor erwähnte *Ansagen* ein wichtiges Hilfsmittel.

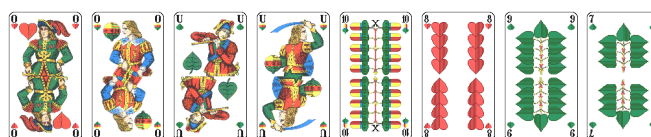
Der erste Schritt dazu ist natürlich, dass man sich umsieht, wer wie stark ist. Wer hat also seine Karten bereits (resigniert) auf den Tisch gelegt und wer hält sie noch tapfer vor sich? Wann sollte man überhaupt seine Karten vor sich halten und wann eher anzeigen: „ich bin schlecht“?

Dazu muss man sich folgendes klar machen: beim Schieber sind *immer* Ober und Unter Trumpf.

Regel VIII.I

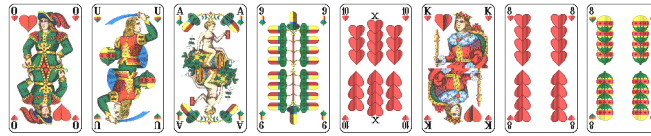
Besonders wichtig sind beim Schieben die Ober und Unter, da sie sicher Trumpf sind.

Hat man selbst also schon recht viele Ober und Unter und der erste spielt, so kann man sein Blatt als stark einstufen – es kommen ja noch zwei Karten (hoffentlich gute) dazu und zwei Spatzen kann man noch wegschieben.



Recht starkes Gegenblatt

Dieses Blatt ist als Gegenblatt schon recht stark. Man selbst hat *sicher* mindestens vier Trümpfe. Wenn die Mitspieler noch richtig schieben, dann können es leicht fünf oder sechs gute Trümpfe werden.



Weniger starkes Gegenblatt

Dieses Blatt ist recht schwach, da man nur zwei Trümpfe sicher hat. Natürlich kann es sein, dass der Gegner ein Herz-Solo spielt, dann steht man – sofern man noch ein, zwei Trümpfe geschoben bekommt – recht gut da. Aber man sollte in solch einem Fall *meistens* zusehen, dass man die Ober und Unter zu einem starken Mitspieler hinschiebt.

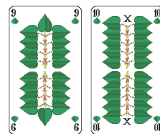
8.2.2 Was sollte man schieben?

Diese Frage ist nicht ganz einfach zu beantworten. Jedoch gilt natürlich auch hierbei: Ober und Unter sind beim Schieber immer Trumpf. Also kann man sich bis zu einem gewissen Maß auf selbige „stützen“. Hat man nun keine Ober und Unter, so muss man sich anderweitig Informationen erschließen (oder das zumindest versuchen).

Angenommen, Sie sitzen an zweiter Stelle und haben folgendes Blatt:



Ferner nehmen wir an, dass der erste Spieler die Ober nimmt und Ihnen folgende Karten weiterschiebt:



Sie sehen: der Spieler hat Ihnen zwei recht schlechte Karten (sehr wahrscheinlich keine Trümpfe) gegeben. Sie können daraus schon einmal mutmaßen, dass er wohl kein Gras-Solo spielt, zumal Sie selbst davon von Haus aus schon drei hatten. Außerdem haben Sie selbst, dass Sie jede Farbe außer Eichel haben. Der Spieler könnte also durchaus einige Eichel haben. Daher lautet die erste und stichhaltigste Vermutung: Eichel-Solo. Natürlich könnte er auch ein anderes Solo spielen (dann wahrscheinlich Herz), allerdings wäre das schon unwahrscheinlicher. Die Rangfolge der Solofarben, die man vermuten könnte, lautet also wie folgt:

1. Eichel
2. Herz
3. Schelln

Position	Vorteile	Nachteile
1. Stelle	Man kann das Spiel selbst eröffnen.	Es wird zweimal weitergeschoben.
2. Stelle	Die Gegner schieben nur einmal	Sie sind von der Spieleröffnung der Gegner abhängig.
3. Stelle	Die Gegner schieben gar nicht mehr.	Sie sind von der Spieleröffnung der Gegner abhängig.
4. Stelle	Sie sitzen an letzter Stelle und haben somit eine angenehme Position. Außerdem wissen Sie, dass all Ihre Gegner wahrscheinlich nicht so stark auf ein Solo sind, da sie sonst ja die Ober selbst genommen hätten.	Sie können keine Spatzen abgeben.

Tabelle 8.1.: Vor- und Nachteile bestimmter Positionen beim Schieber

4. Gras

Sie sollten Ihrem Mitspieler, dem Sie zwei Karten schieben, das auch andeuten. In so einem Fall *müssen* Sie schon fast die beiden Trümpfe (also den Ober und den Unter) weiterschieben.

Dazu könnte eine Vermutungsäußerung beispielsweise folgendermaßen aussehen: Sie schieben zunächst den Herz-Ober weiter: „Zwei Farben höher ist es wahrscheinlicher“. Damit deuten Sie Ihrem Mitspieler folgendes: Sie schieben ihm ein *Herz* (Herz-Ober) und vermuten, dass der Spieler ein Solo in der Farbe spielt, die „zwei drüber“ ist. Dabei wird die Reihenfolge Eichel-Gras-Herz-Schelln zugrunde gelegt. Zwei Farben drüber bedeutet in diesem Fall also einen Tipp auf ein Eichel-Solo.

Danach schieben Sie den Gras-Unter: „Eine Farbe drunter könnte sein, ist aber weniger wahrscheinlich.“ Damit sagen Sie ihm, dass auch die Farbe eins unter Gras (also Herz) in Frage kommen könnte, jedoch deutlich unwahrscheinlicher ist (von Ihrer Karte aus).

Nun kann der nächste Spieler anhand Ihrer geäußerten Vermutungen und seiner eigenen Karten seinerseits Vermutungen über die gespielte Solofarbe anstellen und hoffentlich richtig weiterschieben.

Richtlinien für Mutmaßungen Die Farbe(n), die man direkt vom Solospieler zugeschoben bekommt, sind oft Spatzen und können auch dementsprechend oft als Solofarbe ausgeschlossen werden. Bekommt man zwei Karten derselben Farbe, so kann man diese Farbe fast sicher als Solofarbe ausschließen. Ebenso kann man eine Farbe (oft) ausschließen, wenn man von ihr die Sau geschoben bekommt. Auch Farben, von denen man selbst recht viele hält, treten nur noch mit geringerer Wahrscheinlichkeit als Solofarbe auf.

Viele Schieberspieler „tricksen“ aber auch, indem sie beispielsweise eine Farbsau aufbehalten und dafür eine Trumpf-Sieben weiterschieben, um so seine Gegenspieler auf eine falsche Fährte zu locken.

8.3 Wann sollte man selbst spielen?

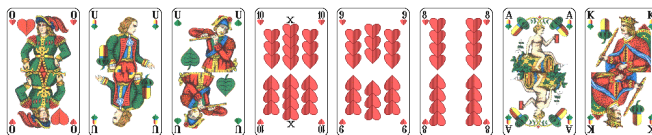
Beim Schiebespiel hat man als Spieler selbst den Nachteil, dass die Gegenspieler die Trümpfe weiterschieben und so vermutlich ungünstig (für den Solospieler) aufteilen können. Daher ist es empfehlenswert, vor allem am Anfang nur etwas stärkere Soli zu spielen und sich erst mit der Zeit, wenn man ein Gespür dafür entwickelt hat, wie sich das Schieben auswirken kann, an riskantere Spiele zu wagen.

Die Position Angenommen, Sie spielen die Variante, in der Reihum jeder Spieler gefragt wird, ob er die Ober nehmen will, so ist die Position recht interessant, da sich in jeder Position sowohl Nach- als auch Vorteile herauskristallisieren (siehe Tabelle 8.1).

8.4 Übungen

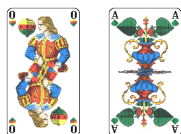
Übung 8.1 (Lösung auf Seite 495)

Der Spieler an erster Position hat die Ober gleich genommen. Sie sitzen an dritter Stelle und halten selbst folgendes Blatt:



Wie schätzen Sie Ihr Blatt ein?

Angenommen, Ihr Vordermann (Spieler 2) schiebt Ihnen folgende Karten weiter:

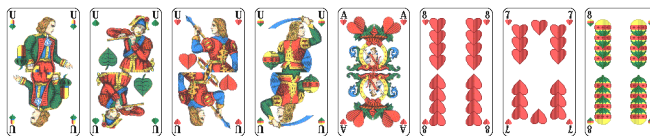


Folgende Kommentare gibt er Ihnen: Zum Schelln-Ober sagt, er, er vermutet „eine Farbe drüber“ (also Herz). Zur Gras-As meint er, dass es auch „die Farbe“ (also Gras) sein könnte, jedoch nicht so wahrscheinlich. Die beiden anderen Farben schließt er hundertprozentig aus.

Welche Karten schieben Sie weiter?

Übung 8.2 (Lösung auf Seite 495)

Es wird ein Schieberspiel gespielt, in dem Sie selbst an dritter Stelle sitzen. Oben hat als erster den Gras- und Eichel-Ober behalten und zwei Karten verdeckt an Rechts weitergeschoben. Sie selbst halten folgendes Blatt:



Ihre Karten — Oben hat die beiden Ober behalten

Rechts schiebt Ihnen den Herz-König und den Gras-König und meint, dass Oben wohl ein Herz- oder Gras-Solo spielen wird.

Welche Karten würden Sie an Ihren Nebenmann Links weiterschieben?



TEIL III

Kniffe und Faustregeln

9

Merken

Hat man sich mit den möglichen Spielen, Trumpf, Nichttrumpf und anderen „niederen Gegebenheiten“ auseinandergesetzt und sie verinnerlicht, so kann man sich Gedanken über weitere taktische Maßnahmen machen. Ganz zentral ist hierbei, dass man sich (zumindest einigermaßen) merkt, was noch da bzw. schon weg ist.

Ich werde in diesem Kapitel darauf eingehen, welche Informationen (be)merkenswert sein können, und versuchen, Hilfestellungen zu geben, wie man sie sich merken *könnte*¹.

9.1	Verfügbare Informationen	221	9.5	Karten und Punkte kombinieren	229
9.2	Trümpfe und Farbkarten	222	9.6	Merktechnik ans Spiel anpassen	230
9.3	Farbkarten	227	9.7	Training	230
9.4	Punkteverteilung	228	9.8	Übungen	231

9.1 Verfügbare Informationen

Beim Schakfopfen ist es unerlässlich, das Spielgeschehen gut im Blick zu behalten. Natürlich muss man sich nicht in jedem Spiel *alle* verfügbaren Informationen merken, aber in den „knappen“ Spielen können Informationen beispielsweise über die Trumpfverteilung oder Augenzahl spielentscheidend sein. Im Laufe der Zeit entwickelt man von ganz allein ein Gespür dafür, ob ein Spiel eher knapp entschieden wird oder ganz unspektakulär über die Bühne geht. Allerdings liegt man auch nach jahrelangem Spielen immer noch ab und zu falsch.

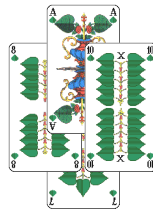
Folgende Informationen (unter anderem) können wichtig werden:

- Wie viele bzw. welche Trümpfe sind noch da? Wie viele bzw. welche Trümpfe sind schon gespielt?
- Welche Farbkarten sind noch da? Welche sind schon gespielt?
- Wer ist welche Farbe frei?
- Von welcher Farbe ist was noch da? Wo ist noch Schmier zu holen?

¹Ich werde nicht darauf eingehen, wie man sich Kartenreihenfolgen mithilfe von Geschichten oder ähnlichen Hilfsmitteln merken kann – dazu gibt es bereits andere Bücher.

- Wie viele Augen haben die einzelnen Spieler bzw. die Parteien, zu denen sie gehören?
- Beim Rufspiel: Vermutungen über die Aufteilung.
- Vermutungen über Laufende und Spatzen.

Es soll hier kurz gesagt werden, dass im allgemeinen mehr Informationen verfügbar sind, als man zunächst annimmt. Betrachten wir beispielsweise die Situation, in der Links mit der Gras-Sau spielt. Sie selbst eröffnen das Spiel und suchen mit der Gras-Sieben. Der Stich sieht folgendermaßen aus:



Sie haben gesucht

Aus diesem Stich können Sie beispielsweise recht schnell folgern, dass Rechts, Ihr Partner, nach diesem Stich höchstwahrscheinlich Gras frei ist. Das können Sie annehmen, weil Rechts in den Stich, der Ihren Gegnern gehört, die Gras-Zehn geworfen hat. Hätte er noch eine andere Graskarte (die logischerweise weniger Punkte gäbe), so hätte er diese gelegt, um Ihren Gegnern keine Punkte zukommen zu lassen.

Wir können sogar noch mehr registrieren: Auf Gras sind bereits 21 Augen weg, also nur noch 4 Augen (nämlich der König) im Spiel. Also können wir diese Information nutzen um uns später eventuell günstig auf Gras abzuspatzen oder unserem Partner die Gelegenheit zu geben, sich günstig abzuspatzen.

Obige Schlussfolgerungen sind recht einfach und werden von (fast) jedem durchschnittlichen Spieler beherrscht. Dennoch sind sie ein sehr wertvolles Mittel im Rufspiel, da man dann eine Farbe weiß, die der eigene Partner frei ist und ihn so in eine günstige Position bringen kann. Allerdings gibt es genügend Situationen, in denen man mit etwas mehr Einsatz noch wertvollere Informationen gewinnt.

Es kommt also auch darauf an, aus den gemerkten Informationen *Rückschlüsse* zu ziehen und diese zu nutzen.

9.2 Trümpfe und Farbkarten

Nicht umsonst werden die Trümpfe als „Seele des Spiels“ bezeichnet – sie sind immerhin die Karten, die alle anderen Farbkarten stechen. Im folgenden werden einige Methoden vorgestellt, die eine Hilfestellung geben *können*, wie man sich erfolgreich Trümpfe merken könnte.

Allgemein sollte man sich folgendermaßen behelfen: in der Lernphase einfach zusehen, dass man einen groben Überblick behält. Dabei kann es oft sinnvoll sein, den höheren Trümpfen mehr Beachtung zu schenken. Nach und nach sollte man sich jedoch versuchen – ob mit oder ohne Gedächtnistricks – immer mehr Karten im Gedächtnis zu behalten.

9.2.1 Trümpfe herunterzählen

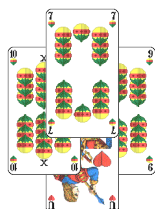
Eine einfache Methode, mit den Trümpfen ein klein bisschen zurande zu kommen, ist folgende: Man merkt sich vor Spielbeginn, wie viele Trümpfe man nicht selbst hat und zieht dann bei jedem Stich, in dem Trumpf drinliegen, einfach die Anzahl der Trümpfe ab. Beim Solo beispielsweise gibt es insgesamt 14 Trümpfe. Hat man 6 davon selbst, so sind 8 in Umlauf. Von diesen 8 zählt man bei jedem Trumpfstich einfach „runter“. Ist man bei 0 angelangt, so haben die anderen Spieler keine Trümpfe mehr. Betrachten wir dazu folgendes Gras-Solo mit drei Laufenden:



Gras-Solo

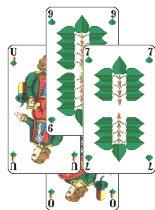
Wir betrachten einige Stiche und zählen die Trümpfe herunter. Zu Beginn sind 7 Trümpfe bei Ihren Gegnern, da es insgesamt 14 Trümpfe gibt, von denen Sie selbst 7 halten.

Im ersten Stich kommt Rechts heraus.



1. Stich

Rechts kommt mit Schell heraus. Sie sind frei und stechen ein. Es sind immer noch 7 Trümpfe bei Ihren Gegnern.



2. Stich

Sie spielen den Eichel-Ober, um Trümpfe zu ziehen. Jeder Ihrer Gegner gibt einen Trumpf zu. Da zuvor noch 7 Trümpfe in Umlauf waren, sind es jetzt nur noch 4.



3. Stich

Sie spielen den Herz-Ober, worauf es Links riskiert, die Schelln-Ass zu schmieren. Links ist also schon trumppfrei. Oben und Rechts geben jeweils einen Trumpf zu, sodass jetzt nur noch 2 Trümpfe bei Ihren Gegnern sind. Beachten Sie, dass diese zwei Trümpfe irgendwie zwischen Oben und Rechts verteilt sein müssen.

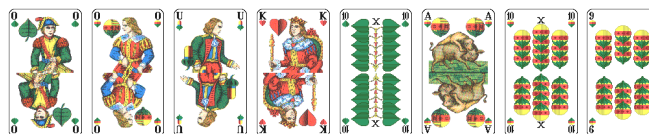


4. Stich

Im vierten Stich ziehen Sie nochmal Trumpf an. Links gibt nichts, Oben und Rechts je einen Trumpf. Es waren zuvor nur noch zwei Trümpfe im Unlauf, die nun gefallen sind. Es sind also keine Trümpfe mehr da.

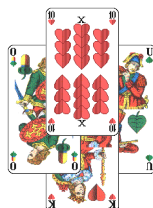
Eine Problematik bei (der Reinform) dieser Methode ist, dass sie sich nur auf die Anzahl der Trümpfe, nicht aber auf deren Wertigkeit stützt und somit wichtige Informationen unter den Tisch fallen. Dennoch kann die Methode sinnvoll sein, wenn man z.B. ein Solo mit 8 Trumpf, davon 4 Laufende spielt. Dann muss man (im Regelfall) nicht besonders auf die Höhe der zugegebenen Trümpfe aufpassen, sondern eher auf die Anzahl selbiger. Um eine umfassendere Kenntnis der gespielten Trümpfe zu erlangen, sollte man schon etwas mehr Gedankenarbeit investieren, kann sich jedoch immer noch mit dieser Technik behelfen.

Betrachten wir beispielsweise folgendes Rufspiel mit der Blauen, das Sie an zweiter Stelle spielen:



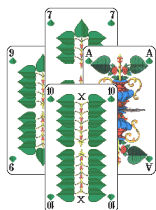
Rufspiel mit der Blauen an zweiter Stelle

Nehmen wir an, Rechts eröffnet das Spiel mit dem Gras-Unter und leitet damit folgenden ersten Stich ein:



1. Stich — Rechts gehört vermutlich zu Ihnen

In einer solchen Situation könnte man sich beispielsweise recht einfach damit behelfen, sich (vorerst) zu merken, dass noch zehn Trümpfe im Spiel sind, wovon drei bei Ihnen und sieben bei den anderen Spielern sitzen. Der Herz-Ober befindet sich vermutlich bei Links oder Oben. Betrachten wir nun zwei Folgestiche:



2. Stich



3. Stich

Nun wissen Sie, dass neben Ihren zwei verbliebenen Trümpfen noch vier weitere Trümpfe im Umlauf sind — Sie können versuchen, diese mit Ihren Obern zu ziehen. Dabei ist es dann (oftmals) eher ausschlaggebend, ob dies möglich ist, oder ob ein Trumpf stehen bleibt.

Im Laufe der Zeit kristallisieren sich verschiedene “Trumpfmuster” heraus, die immer wieder auftreten, und die ein “vereinfachtes Merken” ermöglichen. Folgende Trumpfmuster seien hier beispielhaft genannt, können jedoch an andere Konstellationen angepasst werden:

- Beim Rufspiel mit vier Trumpf sind nach drei Trumpfstichen mit je vier Trumpf noch zwei Trumpf im Spiel.
- Beim fünftrümpfigen Farbweiz sind nach zwei Trumpfrunden nur noch die verbleibenden eigenen Trümpfe im Spiel.
- Beim sechstrümpfigen Solo sind nach zwei Trumpfrunden neben Ihren vier Trümpfen noch zwei Trümpfe im Spiel.

Vor allem, wenn man hohe Trümpfe im eigenen Blatt hat, können diese Vereinfachungen den Merkaufwand deutlich reduzieren.

9.2.2 Wichtige Gegnertrümpfe merken

Erfahrungsgemäß gilt folgende Tatsache: die höheren Trümpfe merkt man sich besser, wohingegen man die niedrigeren immer mehr vergisst. So wissen (im Normalfall und wenn sie aufpassen) fast alle meiner Mitspieler bei einem Rufspiel, welche Ober noch da und welche bereits weg sind. Spätestens ab dem Herz-Unter wird die Erinnerung jedoch schwammig – was insofern auch „logisch“ ist, da ja die Ober wichtiger sind als die Unter. Auch die Taktik, sich die höheren Karten besser als die niedrigeren zu merken, ist nicht immer schlecht, hat jedoch den Nachteil, dass auch auf diese Weise einige Karten schlichtweg vergessen werden.

Nichtsdestotrotz gibt es natürlich Kniffe, die einem das Merken erleichtern. Man kann sich ja zuerst einmal darauf beschränken, sich die Trümpfe, die man nicht selbst hat, zu merken. Also nur diejenigen, die man nicht mehr selbst auf der Hand hält. Ferner kann man sich, wenn man beispielsweise 3 Unter selbst hatte, und davon einen gespielt hat und mit ihm den verbleibenden Unter gezogen hat, einfach merken: „Es ist kein Unter mehr im Umlauf“ – die anderen beiden hat man ja selbst auf der Hand und kann sie deshalb einfach „rekonstruieren“.

9.2.3 „Trumpflücken schließen“

Eine weitere (irgendwie analoge) Möglichkeit besteht darin, sich seine eigenen Lücken bei den Trümpfen nach und nach zu „schließen“. Hat man bei einem Solo beispielsweise den Herz-Ober und als nächsthöheren Trumpf den Gras-Unter, so sind Schelln-Ober und Eichel-Unter dazwischen (Lücke). Sind diese beiden Trümpfe weg, so ist die Lücke geschlossen. So kann man sich z.B. einfach merken, zwischen welcher Lücke noch wie viele Trümpfe da sind.

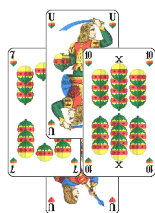
Betrachten wir beispielsweise den folgenden Schelln-Wenz mit 5 Trümpfen an erster Position:



Schelln-Wenz

Wir halten zunächst fest, dass 6 Trümpfe bei Ihren Gegnern sind (beim Farbwenz gibt es insgesamt 11 Trümpfe, von denen Sie selbst 5 haben).

Sie spielen im ersten Stich den Herz-Unter aus, der von keinem Gegner gestochen wurde:



1. Stich

Sie sehen: Der Schelln-Unter und der Schelln-Zehner sind beide geflogen. Also gibt es in Ihrem Blatt zwischen Gras-Unter und Schelln-König keinen Trumpf mehr, der noch im Spiel ist. Es gibt nur noch Trümpfe über dem Gras-Unter und unter dem Schelln-Ober. Wir wissen außerdem, dass noch genau 3 Trümpfe im Umlauf sind. Daraus lässt sich leicht ableiten, dass eben der Eichel-Unter und noch zwei kleine Schelln (Acht und Neun) bei Ihren Gegnern stehen müssen.

9.3 Farbkarten

Sich die Farbkarten zu merken, fällt komischerweise vielen Spielern etwas schwieriger als das Merken der Trümpfe. Das kann gut daran liegen, dass – im ersten Augenblick – die Trümpfe wichtiger zu sein scheinen als die Farbkarten. Bedenkt man jedoch, dass die Farbkarten insgesamt über 70 Punkte beinhalten² (also fast zwei Drittel), so ist klar, dass auch ein Überblick über die Farbkarten unerlässlich ist.

Allerdings kann man bei den Farben (zumindest im Prinzip) ganz analog zu den Trumpf vorgehen: Runterzählen, Farblücken schließen, oder mittels Rückschlüssen arbeiten (siehe dazu auch Übung 9.1).

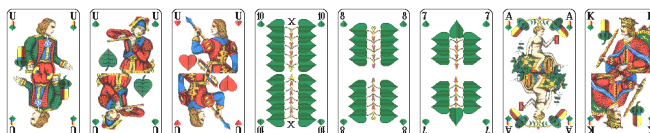
Wie schon bei den Trümpfen gilt auch bei den Farbkarten: In der Lernphase stets versuchen einen groben Überblick zu behalten, und im Laufe der Zeit ein immer detaillierteres Bild über die Farbkarten im Kopf zu haben.

9.3.1 Nur die höchste Farbkarte merken

Bei den Farben kann man sich zunutze machen, dass es bloß jeweils 6 (bzw. beim Wenz oder Geier 7) davon gibt. Es genügt dann oftmals schon, sich zu merken, welche der noch im Spiel befindlichen Farbkarten hoch ist und wie viele insgesamt noch da sind. Dies ist beispielsweise bei Rufspielen interessant, bei denen die Rufsau im ersten Stich der Ruffarbe durchgegangen ist.

9.3.2 Nur entscheidende Farbkarten merken

Ein weiterer Trick, der vor allen Dingen bei Einzelspielen relativ gut funktionieren kann, ist, sich auf diejenigen Farbkarten zu beschränken, die einem selbst „gefährlich“ werden könnten. Spielt man beispielsweise folgenden Gras-Wenz, so muss man sich um die Trümpfe wohl nicht sehr viele Gedanken machen:



Gras-Wenz

²Je nach Rufspiel oder Solo bzw. Farbwenz oder -geier.

In diesem Spiel muss man – in den allermeisten Fällen – eigentlich nur die Eichel-Karten im Auge behalten — insbesondere die Eichel-Zehn. Sieht man nun, dass in den ersten vier Trumpfstichen bereits drei Eichel gefallen sind, so weiß man sofort, dass nur noch zwei Eichel im Spiel sind. In diesem Fall *könnte* man also versuchen, noch weiter Trumpf zu spielen und zu hoffen, dass (mindestens) eine der zwei verbliebenen Eichel-Karten fliegt und man das Spiel schwarz gewinnt.

Ebenso kann es in bestimmten Spielen spielentscheidend sein, dass man weiß, auf welcher Farbe noch Punkte zu holen sind und auf welcher bereits alles weg ist – sodass man sich beispielsweise günstig abspatzen kann. Das heißt, es sind *nicht ausschließlich* diejenigen Farbkarten interessant, die noch stechen können, sondern beispielsweise auch jene, welche viele Augen bringen.

9.3.3 Wer ist welche Farbe frei

Sowohl als Spieler als auch als Gegenspieler ist es sehr von Vorteil zu wissen, wer welche Farbe frei war. Als Spieler weiß man dann nämlich, ob man gegenüber einem Gegenspieler auf einer bestimmten Farbe ein Risiko eingeht. Umgekehrt weiß man natürlich, welche Farbe der eigene Partner frei ist, und kann diese gegebenenfalls anspielen.

9.4 Punkteverteilung

Die meisten Spieler lernen zunächst, auf die Trümpfe (und auf die Farbkarten) zu achten. Später sollte man jedoch auch noch die Punkte im Kopf behalten. Man sollte also wissen, wer wie viele Punkte gemacht hat.

Oft kommt es nämlich vor, dass man nur noch einen Trumpf hat und mit sich ringt, ob man den aktuellen Stich jetzt nimmt oder nicht. Hat man im Kopf mitgezählt und steht beispielsweise bei 53 Augen, so sollte man seinen Trumpf für einen Stich einsetzen, in dem insgesamt mindestens sieben Augen sind (dann hat man insgesamt sechzig Augen). Außerdem ist es möglich, sich aus der Punkteverteilung (gerade, wenn man sich merkt, wie viele Punkte einer Farbe schon weg sind) zu erschließen, ob eine Farbarte hoch ist (ob sie also noch von einer höheren Farbkarte gestochen werden kann oder nicht): Nehmen wir an, Eichel-Neun wird ausgespielt. Weiß man nun, dass von Eichel bereits 25 Augen weg sind (also Sau, Zehn, König), so sieht man sofort, dass die Eichel-Neun nur noch von Trumpf gestochen werden kann.

Was mich persönlich dazu bewogen hat, (zumindest ab und an) die Punkte mitzuzählen, war folgendes Ereignis: In meiner Schafkopfanfangszeit hatte ich das Glück, einem anderen – wie ich finde recht guten – Spieler bei einem Gras-Solo über die Schulter zu schauen, bei dem er auf einen starken Gegenspieler traf.

Im vorletzten Stich hatte er noch zwei Trümpfe:



Sein Gegner hatte noch den Eichel-Ober und einen Nichttrumpf und spielte im vorletzten Stich eben diesen Eichel-Ober:



Vorletzter Stich

Während meine erste Intuition war, einfach zum Gras-König zu greifen, und dann den letzten Stich mit dem Gras-Ober nach Hause zu bringen, griff der Solospieler in aller Ruhe zum Gras-Ober – konnte den letzten Stich mit dem Gras-König einfahren und gewann das Spiel mit 61 Punkten³.

Als ich ihn daraufhin ansprach und sagte, dass ich die Trümpfe nicht so genau im Kopf gehabt hätte und höchstwahrscheinlich den Gras-König gespielt hätte, erklärte er mir trocken: „Da war ich mir auch nicht sicher, aber meine Gegner hatten ja schon 39 Augen! Wenn ich ihnen da den König reinschmeiß, hätten sie ja 21 obendrauf bekommen und schon 60 gehabt – da hätt ich ja gleich verloren. So hatte ich wenigstens die Chance, das Spiel noch zu gewinnen.“

Das heißt, auch ohne das genaue Wissen über die Trümpfe konnte der Spieler aufgrund der Punkteverteilung hier die richtige Entscheidung treffen.

Natürlich sind solche Spiele eine absolute Seltenheit. Aber wenn sie kommen, und man macht den richtigen Griff, ist es natürlich umso erfreulicher.

Punkte grob zählen Einige Spieler wenden eine Technik an, die zwar nicht hundertprozentig akkurat ist, jedoch bei Spielen, in denen es nicht auf den letzten Punkt ankommt, gut funktioniert: Sie zählen die Punkte einfach in gröberer Form, merken sich die Punkte also beispielsweise nur in Fünfer- oder Zehnerschritten. Ich persönlich halte diese Methode jedoch nur für tauglich, wenn es ums üben geht oder man von vornherein weiß, dass das Spiel wohl nicht knapp entschieden wird, sondern relativ deutlich.

Punkte der einzelnen Parteien merken Natürlich kann man auch beim Merken der Punkte gewisse Vereinfachungen übernehmen. So ist es bei einem Herz-Solo von Links beispielsweise witzlos, sich einzeln zu merken, wie viele Punkte Oben, Rechts und Sie selbst haben. Sinnvoller ist es, die Punkte der einzelnen Parteien zu betrachten – also die Punkte, die Links gehören (dem Spieler des Herz-Solos) und die Punkte, die die Gegenspieler bereits gemacht haben (also Sie, Oben und Rechts).

9.5 Karten und Punkte kombinieren

In vielen Situationen kann man von den Punkten auf die gespielten Farbkarten, und umgekehrt von den gespielten Farbkarten auf die Punkte Rückschlüsse ziehen. Sind von einer Farbe beispielsweise 15 Augen weg, so ist klar, dass diese aus Ass und König bestehen müssen. Also ist noch die Zehn und eine andere punktelose Karte da (sofern diese Farbe gelaufen ist, also niemand frei war).

³Das war so beeindruckend, da er – wenn er den König gelegt hätte – nur 60 Augen gehabt (und damit verloren) hätte.

Auch geht es mir oft so, dass ich mir merken kann, wer welche Farbe frei war. Dadurch gelingt es ab und zu, herauszufinden, was der betreffende Spieler auf diese Farbe gemacht hat. Hat er gestochen? Sich abgespatzt? Oftmals lassen sich dadurch auch Informationen über die Punkte dieses Spielers (zumindest vage) rekonstruieren.

9.6 Merktechnik ans Spiel anpassen

Wie wir gesehen haben, gibt es verschiedene Möglichkeiten, sich die gefallenen (und demnach auch die noch im Spiel vorhandenen) Trümpfe und Farbkarten zu merken. Wie gesagt, muss man nicht in jedem Spiel einen *genauen* Überblick behalten, wie es mit den Trümpfen aussieht (siehe beispielsweise oben erwähntes 8-Trumpf-Solo mit 4 Laufenden – da genügt es meist, einfach runterzuzählen).

Oft genügt es schon, sich auf gewisse Karten zu beschränken. So ist es beispielsweise nicht in jedem Spiel unbedingt vonnöten zu wissen, wo jetzt die Gras-Sieben ist — auch wenn es natürlich Situationen gibt, in denen ebendiese Karte spielentscheidend ist.

Einzuschätzen, wann man sich wie viel merken sollte, ist schwer zu pauschalisieren. Aber wenn ich ein Rufspiel ohne 3 Laufende wage, bei dem mir auch noch zwei Unter und die Herz-Sau abgehen, sollte ich zumindest auf die drei Ober (in den meisten Fällen auch noch auf die Unter und die Herz-Sau) achten und genau aufpassen, was davon noch da ist und was noch fehlt.

Als Faustregel *könnte* man folgendes formulieren: Je stärker das eigene Spiel, desto weniger muss man sich *vermutlich* auf's Merken konzentrieren.

9.7 Training

Natürlich gilt auch beim Schafkopfen: Nur Übung macht den Meister. Letztendlich bekommt man das richtige Gespür also nur durch Spielen selbst. Dennoch gibt es natürlich Möglichkeiten, ein wenig zu trainieren. Für den Computer existieren bereits einige Schafkopfprogramme, die sich zwar nicht unbedingt wie realistische Spielpartner verhalten, mit denen man jedoch sein Kartengedächtnis ein wenig auf Vordermann bringen kann.

Trümpfe abhaken Einer meiner Leser hat mir einen, wie ich finde, recht guten Tip gegeben, mit dem man sich das Spiel etwas vereinfachen kann. Man legt sich eine Liste mit Trümpfen (oder auch anderen Karten, die man sich eigentlich merken möchte) zurecht, und hakt die gespielten Karten auf dieser Liste während des Spiels nach und nach ab.

Diese Lösung bietet sich natürlich nicht für Turniere oder Spiele mit unbekannten Mitspielern an, kann jedoch in Einsteigerrunden wertvolle Dienste leisten.

Win/Netschafkopf Das bekannteste Programm zu diesem Thema ist wohl Win- bzw. NetSchafkopf (siehe <http://www.cutesoft.com/>). Es bietet sehr viele Einstellmöglichkeiten und eine ansehnliche Gestaltung.

SK-Win Ein anderes Programm ist SK-Win⁴, welches sich vor allem durch eine Spielstärke auszeichnet, die geradezu unrealistisch ist. Die Gegner scheinen alles zu wissen. Gut zum Training, auch wenn es seinem Konkurrenten in Regeltiefe und Schönheit hinterherläuft.

Kostenloses Schafkopfprogramm Unter <http://schafkopf.berlios.de> findet sich ein kostenloses Schafkopfprogramm, dessen Installation jedoch nicht jedem Laien leicht von der Hand gehen wird.

www.sauspiel.de Ein Forum über Schafkopf. Hier kann man sich anmelden und online spielen – um Geld oder Punkte. Als Anfänger sollte man jedoch nicht volles Risiko gehen, sondern erst einmal nur um Punkte spielen, um zu sehen, wie man sich schlägt.

9.8 Übungen

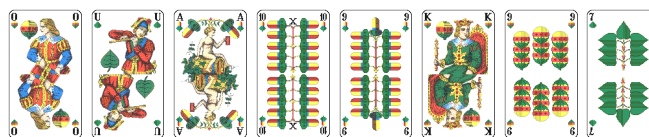
Übung 9.1 (Lösung auf Seite 497)

Bei Rufspielen sind die gespielten Farbkarten oft immens wichtig, da die Punkte nicht ausschließlich über Trumpf, sondern über die Farben gemacht werden. Daher kann es sehr wichtig sein, zu wissen, was von welcher Farbe noch da ist.

Schlagen Sie eine Methode vor, wie man sich beim Rufspiel gespielte bzw. noch nicht gespielte Farbkarten einer Farbe, die einmal durchgegangen ist, möglichst einfach merken könnte.

Übung 9.2 (Lösung auf Seite 498)

Wir betrachten folgendes Blatt, mit dem Sie an zweiter Position sitzen:

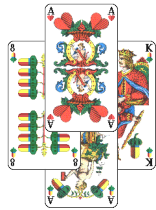


Ihre Karten — Links spielt mit der Alten

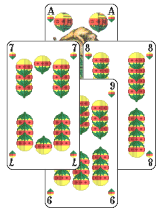
Links spielt auf die Eichel-Sau und die ersten Stiche laufen folgendermaßen:

⁴Siehe <http://home.arcor.de/rauschecker-leo/schafkopf/start.htm>

9. Merken



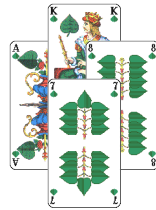
1. Stich



2. Stich



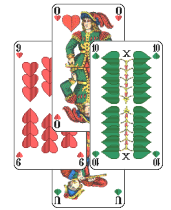
3. Stich



4. Stich



5. Stich



6. Stich

- Welche Karten hat Rechts?
- Welche Karten könnte Oben noch haben?
- Welche Karte sollten Sie – abhängig von der gespielten Karte von Oben – im nächsten Stich legen?

10

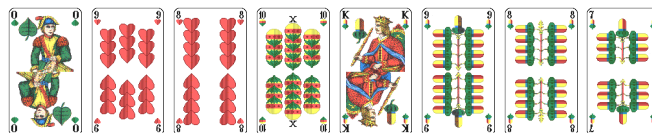
Das Anspiel

Erfahrungsgemäß bereitet das Herausspielen der ersten Karte des Sticks Anfängern Probleme. Jedoch gibt es auch hierfür Leitsätze, an denen man sich orientieren kann.

10.1	Warum das Anspiel so wichtig ist	233	10.9	Richtige Trumpfwahl	243
10.2	„Spieler Trumpf, Nichtspieler Nicht-trumpf“	236	10.10	Doppelt besetzte Sauen	245
10.3	Als Nichtspieler suchen	236	10.11	Tricks bei Laufenden	246
10.4	Kurzer Weg, lange Farbe	237	10.12	Als Sologegner an erster Position	249
10.5	Als Rufspielgegner Ruffarbe frei	239	10.13	Starker Sologegner: Schmier beisteuern und Schmier der Partner schonen	251
10.6	Sau provozieren	240	10.14	Sinnvolles Weglaufen	252
10.7	Auf einen Wenz gehört eine Sau	240	10.15	Nicht suchen	253
10.8	Das Nachspielen	241	10.16	Übungen	256

10.1 Warum das Anspiel so wichtig ist

Zum Einstieg in dieses Kapitel möchte ich ein Beispiel betrachten: Oben spielt als zweiter auf die Eichel-Sau und Sie haben folgende Karten:



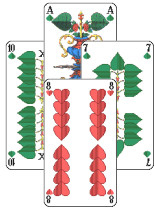
Oben spielt auf die Alte

Wie Sie mittlerweile sicher wissen, *muss* Ihr Partner Eichel frei sein, da Sie vier Eichel-Karten halten und es insgesamt nur sechs Eichel-Karten gibt (siehe dazu auch Übung 3.17).

Wir betrachten nun zwei mögliche Spieleröffnungen von Links.

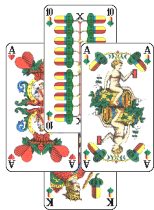
10.1.1 Links eröffnet mit Gras

Wir betrachten zunächst, wie das Spiel, wenn Links das Spiel mit Gras einleitet.



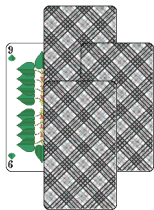
1. Stich

Links spielt im ersten Stich Gras an. Sie stechen mit der Herz-Acht ein, um im nächsten Stich mit dem Eichel-König zu suchen.



2. Stich

Sie haben gesucht, und Ihr Partner (Links) kann die Eichel-Sau mit dem Herz-Ass stechen.



3. Stich

Da nun Links herauskommt, und Sie noch den Gras-Ober und die Herz-Neun als Trümpfe halten, können Sie sichergehen, dass Sie zumindest mit dem Gras-Ober stechen.

Sie haben mit Links bisher 57 Augen gemacht (21 im ersten Stich, 36 im zweiten). Also erreichen Sie – sobald Sie mit dem Gras-Ober stechen – mindestens 60 Augen und Ihre Partei wird das Spiel gewinnen.

10.1.2 Links eröffnet mit Schelln

Nun sehen wir uns an, was passiert, wenn – bei gleicher Kartenverteilung am Tisch – Links mit Schelln eröffnet:



1. Stich

Oben ist Schelln frei und sticht ein. Sie müssen Ihre Schelln-Zehn zugeben.



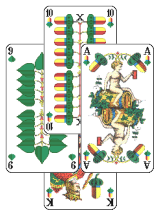
2. Stich

Oben zieht Trumpf an und zieht jedem Spieler einen Trumpf.



3. Stich

Nun haben Sie im 3. Stich erst Gelegenheit, einzustechen.



4. Stich

Links hatte nur zwei Trümpfe, und kann jetzt nicht mehr stechen, da Oben ihm bereits seine zwei Trümpfe gezogen hat. Rechts braucht im nächsten Stich nur noch einmal Trumpf zu spielen, um Ihren letzten Trumpf abzuräumen. Ihre Partei wird das Spiel bei diesem Ablauf also wohl verlieren.

Wir sehen, dass allein die erste Karte dem Spiel eine ganz entscheidende Richtung geben kann. Natürlich gilt dies auch noch für spätere Stiche.

Wir werden in diesem Kapitel versuchen, herauszufinden, woran man sich orientieren kann, um eine

Karte auszuspielen, die der eigenen Partei Vorteile bringt.

10.2 „Spieler Trumpf, Nichtspieler Nichttrumpf“

Als Spieler hat man (meist) viele Trümpfe, um seinen Gegnern die Trümpfe zu ziehen. Als Nichtspieler hat man (meist) nicht so viele Trümpfe, weswegen man sie umso bedachter einsetzen muss. Daher lohnt es sich meist nicht, als Nichtspieler Trumpf zu spielen, da man damit seinen Mitspielern eventuell wichtige Trümpfe zieht und dem Spieler so noch unter die Arme greift. Man sollte als Nichtspieler eher versuchen, einen Spatzen des Spielers zu erwischen oder aber eine Farbe anzuspielen, die von den Mitspielern gestochen werden kann.

Natürlich kann es Ausnahmen geben, in denen es sinnvoll ist, auch als Nichtspieler Trumpf zu spielen (beispielsweise, wenn man selbst sehr stark ist und die höchsten Trümpfe hält oder verhindern will, dass man seinen Mitspielern die Schmier zieht, wenn man eine Farbe spielt). Aber wenn es geht, so sollte man sich – vor allem als Anfänger – an diesen Grundsatz halten.

Regel X.I

„Spieler Trumpf, Nichtspieler Nichttrumpf“ ist eine Regel, die in den allermeisten Fällen (zumindest des Rufspiels) sinnvoll ist.

10.3 Als Nichtspieler suchen

Dies ist eine Regel, die meiner Ansicht nach tatsächlich in 99,999% aller relevanten Fälle zutreffend ist (der Rest wird in Abschnitt 10.15 behandelt). Sie besagt, dass beim Rufspiel ein Nichtspieler sofort die Farbe der gerufenen Sau ausspielt – sofern er kann. Grund: Der Rufende *muss* die Ruffarbe mindestens einmal mithaben (Voraussetzung, dass er überhaupt auf die Ruffarbe spielen kann). Auch der Gerufene *muss* die Ruffarbe auch mindestens einmal haben, da er zumindest die Rufsau haben muss. Das bedeutet, dass (zumindest bei Beginn der Partie) *nur* Gegenspieler des Rufenden und des Gerufenen die Ruffarbe frei sein können. Also ist es (fast) *zwingend* erforderlich, dass man sich als Nicht(mit)spieler diesen Sachverhalt zunutze macht. Denn wenn die Ruffarbe das erste mal ausgespielt ist, dann *muss* die Rufsau ja zugegeben werden. Das ist eine sehr gute Möglichkeit, mindestens 11 Augen (von der Rufsau) einzufahren.

Die Rufsau ist *als Nichtspieler* also *so früh wie möglich* zu suchen, um klare Verhältnisse zu schaffen und seinem Partner die Gelegenheit zu geben, die Rufsau zu stechen.

Selbst wenn man nur die blanke Zehn von der Ruffarbe hat, sollte man (in den meisten Fällen) suchen. Sucht man die Rufsau nicht, so wird das wohl von den meisten Spielern automatisch so interpretiert, dass

man die Rufsau frei ist.

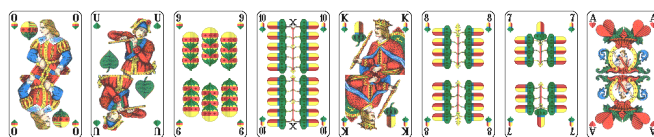
Regel X.II

Beim Rufspiel als Gegenspieler die Rufsau zu suchen, ist (fast) immer richtig. Natürlich sollte man dementsprechend als Spieler *nicht* suchen, wenn es irgendwie geht.

10.4 Kurzer Weg, lange Farbe

Voraussetzungen: Sie eröffnen Stich, *Gegner* spielt ein Einzelspiel. „Merkregel“ für Ihr Anspiel beim Solo. Besagt folgendes: Je mehr Spieler zwischen Ihnen (dem Eröffner des Stiches) und dem Spieler (also Ihrem Gegner) sitzen, desto weniger Karten sollten Sie von der Farbe haben, die Sie anspielen. Oder andersrum: Je mehr Ihrer Mitspieler nach dem Spieler sitzen, desto mehr Karten sollten Sie von der Farbe haben, die Sie anspielen.

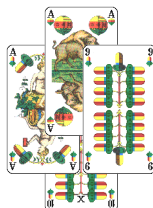
Grund: Je mehr Karten Sie selbst von einer Farbe haben, desto weniger Karten sind bei den anderen 3 Spielern. Somit erhöht sich die Wahrscheinlichkeit, dass mehr als *ein* Spieler frei ist. Angenommen, Sie haben folgendes Blatt und kommen raus:



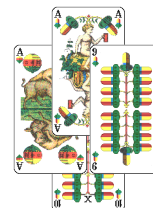
Ferner nehmen wir an, Links spielt ein Schelln-Solo. Sie sehen: Nach Links sitzen noch Oben und Rechts – Ihre zwei Mitspieler. Außerdem sehen Sie: es sind nur 2 weitere Eichel (nämlich die Sau und die Acht) in Umlauf. *Ein* Spieler ist mit Sicherheit Eichel frei. Sie können jedoch darauf hoffen, dass ein einziger der anderen Spieler *beide* restlichen Eichel hat, also *zwei* Spieler frei sind. Dann wäre *sicher* einer Ihrer Mitspieler auch Eichel frei. Dann könnte es so laufen, dass Links sticht und einer Ihrer Mitspieler ebenfalls frei ist und drübersticht – damit könnten sie einige Punkte nach Hause fahren.



Gut gelaufen



Gut gelaufen



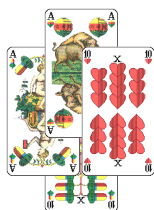
Schlecht gelaufen

Beim ersten Stich waren zwei Spieler Eichel frei. Ihr Partner hat die Schelln-Zehn überstochen und Ihre Partei hat 33 Augen gemacht.

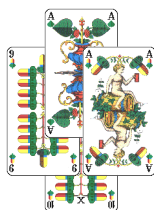
Der zweite Stich ist fast noch schöner gelaufen: Ihr Gegner hatte die Eichel-Sau und wollte die Eichel-Zehn stechen. Oben war Frei und konnte seine Schelln-Sau einsetzen. Rechts muss Eichel-Neun zugeben – 32 Augen.

Der dritte Stich ist ins Auge gegangen: *Nur* Links, also Ihr Gegner, war Eichel frei. Ihre *beiden* Mitspieler hatten je ein Eichel und mussten Zugeben – Ihr Gegner hat schon über die Hälfte der Punkte, die er zum Gewinn braucht.

Noch drei Stiche, aus denen man vieles Folgern kann:



Optimal gelaufen



Top gelaufen



Rechts ist schwach

Im ersten Stich hat Links mit der Eichel-Sau gestochen. Oben *und* Rechts waren beide frei und haben geschmiert. Sie wissen also, dass Links noch die Eichel-Neun haben *muss*, da sie sonst zugegeben worden wäre.

Im zweiten Stich hatte Links die Eichel-Neun als Spatzen, Oben war frei und Rechts konnte mit der Eichel-Sau den Stich komplettieren.

Gemein ist der dritte Stich: Links hat sich nicht darauf eingelassen, mit einem Schmiertrumpf (Sau, Zehn) zu stechen, sondern wendet schon einen Unter auf. Oben schmiert auf Verdacht die Eichel-Sau. Rechts ist zwar frei, scheint aber nicht stechen zu können, weil er nur die Gras-Sieben reinwirft. Rechts ist also enorm schwach, da seine höchste Karte höchstwahrscheinlich unter dem Schelln-Unter ist. Entweder hat Oben noch ein paar Trümpfe oder das Spiel von Links ist enorm stark.

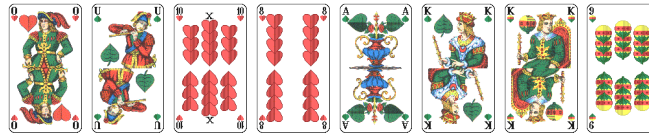
Wenn Sie natürlich selbst das Solo spielen, müssen auch Sie davon ausgehen, dass Ihre Gegner diese Taktik verfolgen könnten. Sie sollten – wenn Sie irgendeinen Verdacht schöpfen oder sowieso einen Unter entbehren können – also „sicherheitshalber“ mit dem Unter stechen, damit Ihnen nicht eventuell die Trumpfschmier flöten geht.

Regel X.III

Kurzer Weg, lange Farbe erhöht die Wahrscheinlichkeit, dass Ihre Partei den Stich macht. Analog gilt natürlich auch: Langer Weg, kurze Farbe.

10.5 Als Rufspielgegner Ruffarbe frei

Wir betrachten folgende Situation: Ein anderer Spieler spielt auf die Eichel-Sau und Sie haben folgendes Blatt:



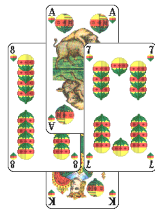
Ihre Karten

Sie eröffnen selbst das Spiel. Da Sie frei sind, können Sie natürlich nicht suchen. Wegen „Spieler Trumpf, Nichtspieler Nichttrumpf!“ sollten Sie zu Gras oder Schelln greifen.

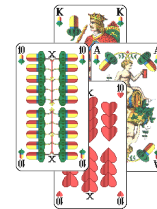
In einer solchen Situation greifen einige Spieler zu der Taktik, diejenige Farbe anzuspielen, von der man selbst *nicht* die Sau hat. In diesem Fall würden diese Spieler also zu Schelln greifen.

Die Überlegung dazu ist folgende: Man geht nicht davon aus, dass der eigene Partner die gespielte Farbe frei ist, aber man hofft, dass der eigene Partner von der angespielten Farbe die Sau hat und im nächsten Stich suchen kann.

Folgender Ablauf wäre also das Optimum, das man sich bei dieser Strategie wünscht:



1. Stich – Partner übernimmt



2. Stich – Partner sucht, Sie stechen

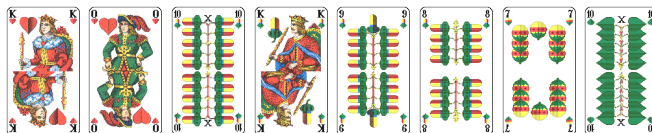
Natürlich wird man genau diese Konstellation nicht in jedem Spiel vorfinden, aber die Überlegung dahinter scheint mir zumindest nicht ganz falsch zu sein. Denn wäre die Sau, die man selbst hat, gelaufen, so kann es gut sein, dass man auf dieser Farbe im Verlauf des Spiels eh noch stechen wird.

Regel X.IV

Als Rufspielgegner, der die Ruffarbe frei ist, kann es sinnvoll sein, eine Farbe ohne Sau anzuspielen, und zu hoffen, dass der Partner übernehmen und suchen kann.

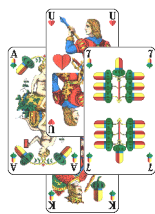
10.6 Sau provozieren

Ein Punkt, der sicherlich in Zusammenhang mit Abschnitt 10.4 steht, ist der folgende: Spielt ein anderer Spieler ein Einzelspiel, so kann man versuchen, eine Farbe anzuspielen, in der der Spieler eine Ass hat, und die dann hoffentlich von einem Partner gestochen wird.



Angenommen, Sie haben obiges Blatt und Links spielt einen farblosen Wenz. Dann könnten Sie mutmaßen, dass Links die Eichel-Sau hat. Sie selbst haben aber bereits vier Eichel auf der Hand. Also stehen die Chancen nicht schlecht, dass ein Mitspieler Eichel frei ist.

Daher könnten Sie versuchen, Links dazu zu zwingen, seine Eichel-Sau zuzugeben und hoffen, dass einer Ihrer Partner sticht:



Gelungen

Gerade beim Wenz ist der Ausgang des Spiels oft von der Spieleröffnung abhängig. Denn unter Umständen gelingt es einem Mitspieler, mit seinem einzigen Trumpf zu stechen, und ihn somit optimal einzusetzen.

Regel X.V

Man kann versuchen, den Solospieler dazu zu zwingen, eine Farbsau zuzugeben, von der man hofft, dass sie ein Partner abstechen wird.

10.7 Auf einen Wenz gehört eine Sau

Der Klassiker beim farblosen Wenz: „Auf an Wenz g’hert a Sau“. Auf diese Weisheit wurde bereits in Abschnitt 6.8 genauer eingegangen. Dennoch möchte ich auch hier noch einmal kurz darauf hinweisen.

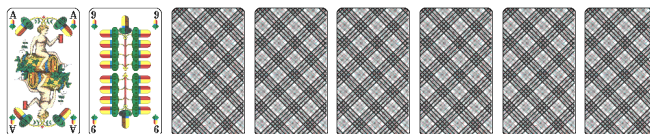
Der Sinn dahinter ist folgender: Da es beim farblosen Wenz nur vier Trümpfe gibt (die vier Unter), sind diese umso wertvoller. Also versucht man, als Gegenspieler den Spieler zum Opfern dieser wertvollen Trümpfe zu zwingen, indem man Säue anspielt, wenn möglich.

Regel X.VI

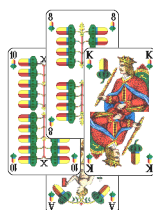
Spielt man beim farblosen Wenz eine Sau, so wird der Spieler gezwungen, wertvolle Unter zu opfern, um den Stich zu sichern.

10.8 Das Nachspielen

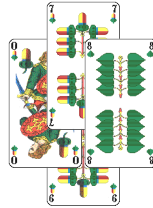
Nun werde ich versuchen, einen „Fehler“ zu erläutern, dessen wegen ich schätzungsweise 30% der Wenz gewinnen, die ich auch leicht hätte verlieren können: das Nachspielen einer Farbe. Zunächst ein recht drastisches Beispiel: Ihre Karten sind unter anderem folgende:



Rechts spielt einen Wenz und Sie kommen raus:



Gut, Sie haben eine prima Farbe angezogen, mit der Ihre Partei 25 Augen eingefahren hat. Den nun folgenden Fehler machen wirklich sehr viele Anfänger - sie spielen Eichel nach:

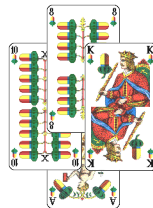


Was das bedeutet, dürfte klar sein: Rechts kann einen Spatzen für drei Augen loswerden ¹ (zur Erinnerung: für Spatzen sollte man normalerweise ca. 20 bis 25 Augen rechnen).

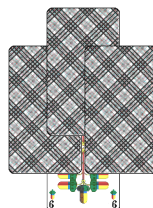
Natürlich hätte es sein können, dass Rechts noch ein Eichel hat, das eventuell einer Ihrer Mitspieler stechen kann. In diesem Fall wäre das Nachspielen jedoch aus folgenden Gründen eher nicht erste Wahl gewesen:

- Ihr Gegner sitzt an letzter Stelle.
- Von der Farbe Eichel sind *nur noch 3 Augen* im Spiel.

Wir sehen oben, dass in diesem Fall das Nachspielen nicht von Vorteil war. Natürlich *kann* das Nachspielen auch sinnvoll sein. Betrachten wir dazu die Situation, wo Sie selbst die gleichen Karten haben, aber Links den Wenz spielt. Angenommen, der erste Stich sähe wieder wie oben aus:



Da Links die Eichel-Zehn gelegt hat, wissen Sie, dass er nun vermutlich Eichel frei ist. Wenn Sie nun Eichel nachspielen, ist Links in der Zwickmühle, da er nicht weiß, wo die restlichen Eichel sitzen:



Sollte Links stechen?

¹Abschnitt 13.6 beschäftigt sich auch mit diesem Thema.

Nun hat Links die Wahl, einen Unter zu opfern oder sich abzuspatzen. Da die Unter beim Wenz sehr wertvoll sind (es gibt ja insgesamt nur 4 Trümpfe), kann das Ihrer Partei durchaus helfen, wenn Links gezwungen wird, einen Unter zu opfern. Spatzt sich Links ab, so läuft er Gefahr, dass Oben oder Rechts schmieren – in diesem Fall wäre es also nachvollziehbarer gewesen, Eichel nachzuspielen.

Wenn man eine Farbe nachspielt, ist es also von Vorteil, wenn einer der folgenden Punkte zutrifft:

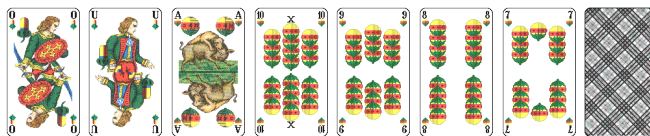
- Ihr(e) Partner sitzen hinten, also in einer angenehmen Position und können entscheiden, wie sie auf die Karte Ihrer Gegner reagieren.
- Sie bringen Ihre(n) Gegner in eine Zwickmühle, da er entweder stechen muss, oder sich abspatzt und so riskiert, Punkte abzugeben.
- Ihr Gegner hat von der nachgespielten Farbe noch eine Karte, die Ihre Partner gegebenenfalls stechen.
- Sie können sich sicher sein, dass mindestens einer Ihrer Partner diese Farbe frei ist und den Stich (vorzugsweise mit einigen Augen drin) übernehmen kann.

Regel X.VII

Nachspielen ist meistens nur dann wirklich sinnvoll, wenn man seinem Gegenspieler dadurch nicht eine günstige Möglichkeit zum Abspatzen bietet, wenn also noch einige Punkte der jeweiligen Farbe im Spiel sind. Der Gegner sollte entweder gezwungen werden einen Trumpf zu opfern oder aber Gefahr laufen, viele Punkte zu verlieren.

10.9 Richtige Trumpfwahl

Ein Thema, das in Abschnitt 4.8 schon kurz angeklungen ist, ist die richtige Trumpfwahl. Spielt man selbst ein Solo, so kann man oft schon davon ausgehen, dass die Gegner sicher einmal mit einem relativ hohen Trumpf stechen werden. Betrachten wir folgendes Blatt, Sie spielen ein Schelln-Solo:



Hier kann man sich fast sicher sein, dass Ihre Gegner mindestens zweimal stechen werden. Man könnte sich natürlich entscheiden, gleich den Alten Ober zu spielen, und zusehen, welche Trümpfe reinfallen. Das könnte dann beispielsweise so aussehen:



Viele niedrige Trümpfe weg

Soweit so gut. Angenommen, die Trumpfverteilung ist nun etwas ungünstig, so könnte der zweite Stich schon etwas unangenehmer ausfallen:



Ein Gegner ist schon Trumpffrei

Oben hatte also nur einen einzigen Trumpf und musste den gleich zugeben. Jetzt ist er trumpffrei und kann nach Herzenslust schmieren. Und Sie stehen jetzt ohne 8 da und es fehlen Ihnen noch zwei Ober.

Um so etwas zu vermeiden, bietet es sich in manchen Fällen an, gleich zu Beginn einen mittleren oder gar niedrigen Trumpf zu spielen. Dann hätte der erste Stich vielleicht so ausgesehen:



Ein Ober weg

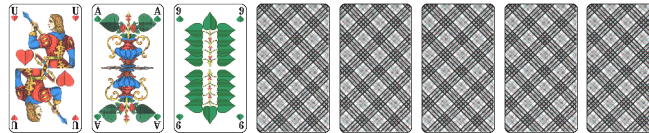
So geben Sie zwar gleich das Spiel aus der Hand, allerdings verlieren Sie so nur wenige Augen. Außerdem haben Sie noch den Alten Ober in der Hinterhand und verfügen somit über den höchsten Trumpf im Spiel. Den ersten Stich so „leichtfertig“ abzugeben können Sie sich in so einem Fall leisten, da Sie selbst die ganze Trumpfschmier haben. In den meisten Fällen wird wohl *jeder* Ihrer Gegenspieler mindestens einen Trumpf haben und den zugeben müssen. Sie können also davon ausgehen, dass Ihre Gegner (zumindest noch) nicht gut schmieren können. Im nächsten Stich, den man selbst eröffnet, könnte man versuchen, mit dem Alten Ober einige hohe Trümpfe zu ziehen, oder noch einmal einen niedrigen Trumpf spielen, um die Gegner wieder zum stechen zu „zwingen“ und danach dann mit dem Eichel-Ober aufzuräumen.

Regel X.VIII

Richtige Trumpfwahl: Auch mit niedrigen Trümpfen können Sie Ihren Gegnern hohe Trümpfe ziehen – dadurch werden Ihre Trümpfe hoch.

10.10 Doppelt besetzte Sauen

Dieser Punkt ist zwar insbesondere beim farblosen Wenz wohlbekannt (siehe Abschnitt 6.5), aber auch auf andere Einzelspiele anwendbar. Angenommen, Sie spielen ein Herz-Solo, haben bereits alle Trümpfe gezogen, und sehen sich nun in der Situation, noch folgende drei Karten auf der Hand zu halten:



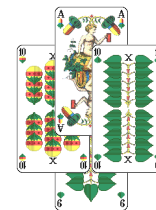
Ihre drei verbliebenen Karten

Sie haben noch einen Trumpf und zwei Gras, inklusive Sau (die Sau ist *“doppelt besetzt”*).

Sie möchten nicht noch einmal Trumpf spielen, da alle Trümpfe bereits weg sind, und Sie keine Hoffnung hegen, von Ihren Gegnern Schmier zu ergattern. Also könnten Sie mit der Gras-Sau weitermachen, um das Spiel nicht aus der Hand zu geben. Im Anschluss könnten Sie dann die Gras-Zehn spielen, falls noch ein Gras stehen geblieben ist:



Gras-Sau gespielt

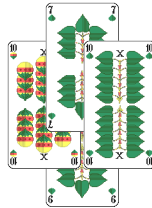


Gras-Zehn blieb stehen – 31 Augen

Im gezeigten Fall ist die Gras-Zehn stehen geblieben, und Ihre Gegner haben mit der Gras-Zehn über 30 Augen gemacht.

Wenn Sie zu einer Farbsau eine zweite Karte halten, kann es gut sein, dass die zugehörige Farb-Zehn (oder auch eine andere Karte der entsprechenden Farbe, die noch stechen könnte) nach dem Anspiel der Sau noch im Spiel ist. In einem solchen Fall könnten Ihre Gegner dann bereits die Farbe frei sein und dementsprechend schmieren.

Um dieser Problematik vorzubeugen, empfiehlt es sich, *unter der Sau* anzuspielen. Damit erhöhen Sie die Wahrscheinlichkeit, dass Ihre Gegner noch zugeben müssen und *nicht* nach Herzenslust schmieren können:



Unter der Sau angespielt – 20 Augen

Wird jetzt nochmals Gras gespielt, sind Sie mit Ihrer Sau zur Stelle. Ansonsten können Sie mit dem Schelln-Unter stechen und zu guter Letzt mit der Gras-Sau abräumen.

Natürlich ist auch dies keine Aussage, die Pauschal richtig ist: Ob Sie unter der Sau ausspielen sollten, hängt von vielen Faktoren ab. Sind beispielsweise schon sehr viele Karten der entsprechenden Farbe gespielt, könnte man es unter Umständen riskieren und versuchen, mit der Sau alle verbliebenen Karten abzuschöpfen. Außerdem begibt man sich natürlich in Gefahr, wenn noch Trümpfe da sind, die einem die Sau dann stechen könnten.

Regel X.IX

Es kann bei Einzelspielen nützlich sein, eine doppelt besetzte Sau so abzuspielen, dass zunächst der Spatz, und erst *danach* die Sau gespielt wird.

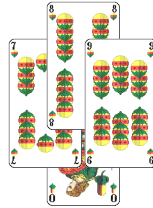
10.11 Tricks bei Laufenden

Angenommen, Sie eröffnen bei eigenem Solo das Spiel. Betrachten wir folgendes Blatt:



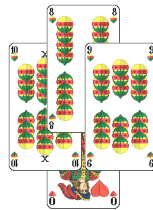
Schönes Schelln-Solo ohne Trumpf schmieren

Sie haben die drei höchsten Ober. Wenn Sie gleich den Eichel-Ober anspielen, werden Ihre Gegner vermutlich nicht schmieren:



Extrem wenig ergattert

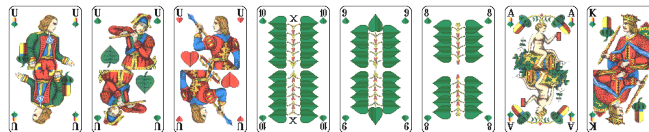
Wenn Sie allerdings den Herz-Ober spielen, so könnten Ihre Gegenspieler meinen, dass einer von ihnen den Gras- oder Eichel-Ober hat. Daher könnte es sein, dass sie auf Verdacht schmieren – und Ihnen so Punkte bescheren:



Links hat es riskiert, zu schmieren

Somit hätten Sie durch ein einfaches Täuschungsmanöver ein paar Augen ergattert.

Noch wirkungsvoller ist diese Taktik dann, wenn mindestens ein Gegner bereits keinen Trumpf mehr hat. Betrachten wir folgenden bärenstarken Gras-Wenz mit drei Laufenden:



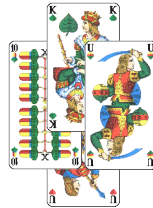
Gras-Wenz

Wenn Sie im ersten Stich gleich mit dem Eichel-Unter eröffnen, könnte es folgendermaßen aussehen:



1. Stich — Links hat keinen Trumpf

Links ist also von Beginn an Trumpf frei. Nun könnten Sie mit dem Herz-Unter fortfahren, was Links dazu verleiten könnte zu schmieren, sodass sich eventuell folgende Konstellation ergäbe:



2. Stich — Links schmiert

Besonders wertvoll an diesem Stich: Links hat die Eichel-Zehn verschmiert — die einzige Farbkarte, die Ihrem Spiel gefährlich werden könnte. Dadurch haben Sie die Möglichkeit, dieses Spiel schwarz statt “nur” schneider zu gewinnen.

Beachten Sie jedoch: Viele Spieler machen jedoch folgenden Fehler: Sie spielen immer den gleichen Trick. So kenne ich viele Leute, die bei drei Laufenden *immer* mit dem Herz-Ober eröffnen, und dann den Gras- und den Eichel-Ober nachspielen.

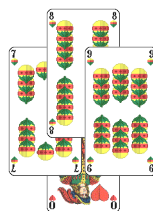
Besser ist es, die Spielweise zu variieren: Betrachten wir wieder den Fall, dass man drei Laufende hat und ein Solo spielt. Dann sollte man immer verschiedene Spielarten ausprobieren: Einmal vom Herz- zum Eichel-Ober. Ein andermal könnte man zuerst den Eichel-Ober ausspielen und im nächsten Stich mit dem Herz-Ober weitermachen. Bei ganz sicheren Spielen (bei denen man sich hundertprozentig sicher ist, dass man gewinnt) kann man natürlich einfach von oben nach unten die Ober „abspielen“.

Durch eine variable Spielweise wird es für Ihre Gegner schwieriger, Sie zu durchschauen. So kann es dann zum Beispiel zu folgender Situation kommen: Nehmen wir an, Sie spielen ein Solo mit diesen Karten:



Schelln-Solo ohne alten Ober

Angenommen, Sie eröffnen mit dem Herz-Ober:



Keiner will stechen

In diesem Stich wollte keiner stechen. Im nächsten Stich können Sie den Gras-Ober ausspielen:



Oben vermutet drei Laufende

In diesem Fall hätte Oben vermutet, dass Sie drei Laufende haben und hat sich deshalb nicht getraut, Schmier in den Stich zu legen.

Sie sehen: Es ist nicht nur möglich, Laufende zu „vertuschen“, sondern auch Laufende vorzutäuschen, wo gar keine sind. Natürlich sind diese Stiche nur beispielhaft, aber es gibt Situationen, in denen solche Kniffe hilfreich sind.

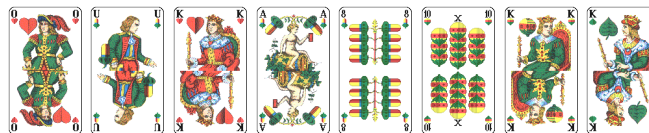
Anmerkung: Diese Variante ist eher für Einzelspiele geeignet. Sollten Sie ein Rufspiel spielen, so müssen Sie aufpassen, dass Sie mit solchen Trickereien nicht Ihren Partner verwirren. Tricksen Sie am ehesten, wenn Ihr Partner an letzter Stelle sitzt, damit er sieht, was Ihre Gegner zugeben.

Regel X.X

Ab und an kann es sinnvoll sein, die Trümpfe (insbesondere Laufende) so zu spielen, dass man die Gegner zum schmieren verleitet.

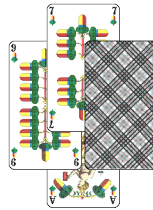
10.12 Als Sologegner an erster Position

Angenommen, wir haben folgende Situation: Rechts spielt ein Herz-Solo an letzter Stelle. Das heißt, Sie eröffnen das Spiel. Nehmen wir an, Ihr Blatt sieht folgendermaßen aus:



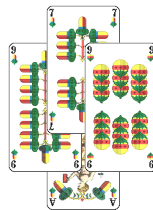
Ihnen stellt sich natürlich die Frage, was Sie anspielen sollen. Es ist (hoffentlich) klar, dass Sie keinen Trumpf ausspielen, aber zu welcher Farbkarte sollten Sie greifen?

Viele Spieler versuchen es damit, ein Ass zu spielen. Betrachten wir, was sein könnte, wenn Sie Ihre Eichel-Ass ausspielen:



Rechts kann frei entscheiden

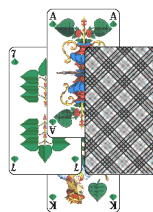
Wenn Rechts (also der Solospieler) einen Spatzen auf Eichel hat, so muss er ihn zugeben. Wenn er jedoch keinen hat, befindet er sich in einer sehr angenehmen Situation. Er könnte sich dann beispielsweise abspatzen:



Rechts kann sich billig abspatzen

Somit hätte er einen Spatz mit nur 11 Augen losgebracht, für den er eigentlich um die 25 Augen eingeplant hatte. Außerdem sitzt Rechts nun *wieder* an letzter Stelle, hat also wieder eine angenehme Position.

Aus diesem Grund ist es in dieser Situation ab und an von Vorteil, an erster Stelle keine Sau zu spielen, sondern irgendeine Farbe, von der man nicht selbst die Sau hat. In diesem Fall beispielsweise den Gras-König:



Was macht Rechts?

Nehmen wir an, dass Rechts auch Gras frei ist. Auch hier könnte er sich wieder günstig abspatzen und beispielsweise den Schelln-Neuner abwerfen. Allerdings wäre er danach in keiner sehr angenehmen Position, da er an zweiter Stelle sitzt. Spielt Oben dann beispielsweise Gras-Zehn nach, gerät Rechts unter Zugzwang.

Die Überlegung hinter diesem Anspiel ist die folgende: Angenommen, Rechts hat einen Spatzen auf der Farbe, von der man die Sau hat, dann wird man diesen Spatzen schon noch früher oder später mit der Sau

bekommen. Hat er jedoch keinen, so will man es ihm unmöglich machen, sich abzuspatzen und ihn in einer vorteilhaften Position zu sitzen. Daher gilt oft:

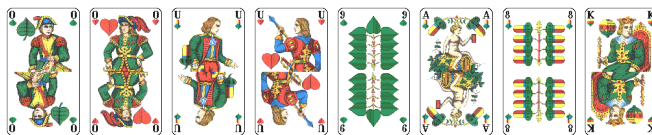
Regel X.XI

Sitzt man als Sologegner an erster Stelle und der Solospieler an letzter Stelle, kann es vorteilhaft sein, *keine* Ass anspielen, um den Gegner nicht in eine angenehme Position zu bringen.

10.13 Starker Sologegner: Schmier beisteuern und Schmier der Partner schonen

Wir betrachten nun eine Faustregel, die sinnvoll sein kann, wenn man auf ein gegnerisches Solo (oder einen Farbwenz bzw. Farbgeier) selbst ein starker Gegenspieler ist oder eventuell gar einen Stoß gegeben hat.

Nehmen wir an, Rechts spielt ein Grün-Solo und Sie haben folgendes starke Blatt, mit dem Sie einen Stoß gegeben haben:

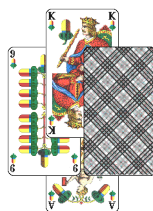


Starkes Gegenblatt auf ein Gras-Solo

Sie können mit diesem Blatt gut und gerne mit 3 Trumpfstichen rechnen. Wenn es gut läuft, ergattern Sie sogar einen vierten. Daher ist der Stoß natürlich mehr als berechtigt.

Wir überlegen uns nun, was man hierbei anspielen könnte. Klar ist: Wenn wir mit unseren Trümpfen stechen, sollen unsere Partner (Links und Oben) schmieren. Das bedeutet, wir sollten dafür sorgen, dass unsere Partner ihre Schmier aufbehalten können, um sie *uns* in späteren Stichen zu spendieren.

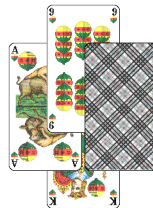
Aus diesem Grund sollten wir hier eher zur Eichel-Sau greifen. Wenn Sie nämlich die Eichel-Sau anspielen, dann sind zumindest ein paar Punkte im Stich, sodass Oben und Links nicht gezwungen sind, ihre Schmier aufzuarbeiten. Rechts kann dann nicht abspatzen, ohne ein paar Augen herzuschenken, und Ihre Gegner können Ihre Schmier (hoffentlich) zurückhalten:



Ihre Partner (Oben und Links schonen Schmier)

Sobald sich Rechts hier abspatzen wollte, gibt er Punkte ab. Hat Rechts ein Eichel, so muss er dies natürlich zugeben.

Betrachten wir nun den Fall, der einträte, wenn man zum Schelln-König gegriffen hätte:



Links muss seine Schelln-Ass beisteuern, damit sich Rechts nicht abspatzt

In diesem Fall hätte Links seine Schelln-Sau zugegeben, um zu verhindern, dass Rechts sich billig abspatzen kann. Das hat Links aber Schmier gekostet, die er eventuell später auf einen Trumpfstich, den Sie machen, beisteuern hätte können.

Der Gedanke hinter dieser Faustregel ist also folgender: Wenn ich selbst einen Stoß gebe, so hoffe ich durchaus auf zwei bis drei (oder noch mehr) Trumpfstiche. In diesen Trumpfstichen wäre es natürlich vorteilhaft, wenn meine Partner ihre Schmiere unterbringen könnten. Also muss ich als Stoßgeber zusehen, dass meine Partner ihre Punktekarten für meine späteren Trumpfstiche aufbewahren können. Deswegen spiele ich selbst Augen aus, sodass meine Partner wertlose Karten zugeben können, ohne dass sich der Solospieler günstig abspatzt.

Regel X.XII

Als Stoßgeber sollte man dafür sorgen, dass meine Partner ihre Schmier aufbewahren können. Daher könnte es sinnvoll sein, selbst Schmier auszuspielen, um den Partnern zu ermöglichen, ihre Schmier aufzubewahren.

10.14 Sinnvolles Weglaufen

Wie wir aus Abschnitt 3.2.2 wissen, ist es dem gerufenen Spieler bei einem Rufspiel gestattet, *unter der Rufsau* anzuspülen („weglaufen“), sofern er einen Stich eröffnet und mindestens vier Karten der Ruffarbe hält (siehe auch Anhang A.3.1 zu den verschiedenen Regelauslegungen).

Der Hintergrund des Weglaufens besteht darin, dass man – wenn aufgrund der eigenen Karten bereits klar ist, dass die Rufsau gestochen werden kann – verhindern will, Punkte abzugeben.

Hat man selbst jedoch nicht nur vier, sondern gar *fünf* Karten der Ruffarbe im Blatt, so kann man sicher sein, dass *beide Gegner* die Ruffarbe frei sein müssen. Es ist umstritten, ob man in einem solchen Fall weglaufen sollte oder nicht. Die gegensätzlichen Gedankengänge lauten meist folgendermaßen:

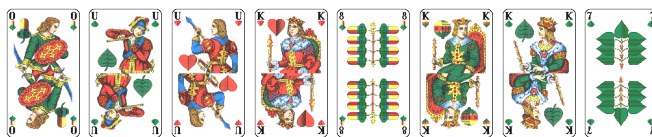
- Läuft man mit fünf Karten weg, so werden die Gegner vermutlich über 20 Augen in dem Stich machen können. Allerdings hat man später die Freiheit, die Rufsau dem eigenen Partner zu schmieren.
- Läuft man in der genannten Situation *nicht* weg, so „schenkt“ man den Gegnern nicht freiwillig einen Stich. Da die Gegner sicherlich nicht suchen können, könnte es sein, dass man – natürlich mit Hilfe seines Partners – die Rufsau im letzten Stich nach Hause bringt.

Die meisten Spieler, die ich kenne, bevorzugen in einem solchen Fall, nicht wegzulaufen und hoffen stattdessen, dass es der Partner (der ja immerhin das Rufspiel angesagt hat) schafft, den Gegnern vorzeitig die Trümpfe zu ziehen.

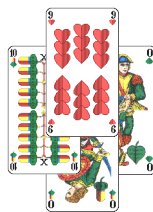
10.15 Nicht suchen

Wie bereits in Abschnitt 10.3 erläutert wurde, ist es meist sinnvoll, als Nichtspieler die gerufene Ass zu suchen. Aber kann es auch Fälle geben, in denen das Suchen nicht *zwingend* die beste Variante ist?

Auch dies kann der Fall sein. Betrachten wir als Beispiel eine Situation, in der Sie an zweiter Stelle sitzen und Rechts auf die Alte spielt. Sie selbst haben folgende Karten:



Der erste Stich laufe folgendermaßen ab (Rechts eröffnet):

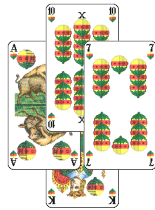


1. Stich

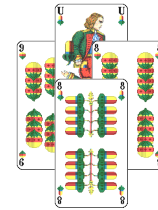
Sie sehen: Links spielt vermutlich mit Ihnen zusammen, hat jedoch keinen Trumpf. Also ist es für Links nicht möglich, die Eichel-Sau zu stechen, wenn Sie jetzt suchen würden.

Daher *kann* es sinnvoll sein, hier nicht gleich zu suchen, sondern zunächst eine andere Farbe anzuspielen (in diesem Fall also Schelln oder Gras), dadurch den Partner ins Spiel zu bringen, und darauf zu hoffen, dass man sich selbst im Verlauf des Spiels vielleicht Eichel frei machen kann.

Der Verlauf sähe dann beispielsweise so aus, dass man selbst Schelln anspielt, der Partner sticht und man dann sein eigenes Eichel später weg bringt:



2. Stich - Schelln läuft optimal

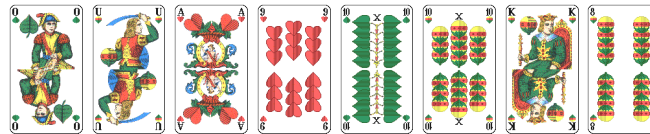


3. Stich - Sie haben sich Eichel frei gemacht

Natürlich erfordert diese Taktik einen erfahrenen Mitspieler, der die Situation soweit lesen kann, dass er *nicht sofort* sucht, sondern – wie beispielsweise in obigem Fall – nochmal zu Schelln greift, damit Sie sich Eichel abspitzen können. Allerdings ist für den anderen Spieler die Versuchung, in einer solchen Situation zu suchen, oftmals einfach unwiderstehlich.

Es gibt sogar Spieler, die noch weiter gehen: „Ich suche nur, wenn die Wahrscheinlichkeit, dass die Rufsau gestochen wird, relativ hoch ist“, erzählte mir letztens ein Bekannter beim gemeinsamen Schafkopfspiel.

Betrachten wir dazu folgende Karten auf der Hand, wobei Links als zweiter auf die Gras-Sau spielt:

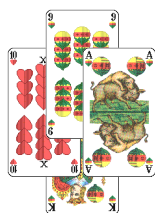


Links spielt auf die Blaue

Wie wir in Abschnitt 15.8 erfahren werden, ist die Wahrscheinlichkeit, dass unser Partner die Gras-Sau sticht, in etwa 30% – also relativ niedrig. Nun könnte man so argumentieren, dass man daher lieber erst einmal Schelln spielen sollte, um Links nicht die Möglichkeit zu geben, gleich zu erfahren, mit wem er spielt.

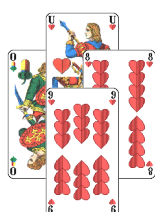
Man könnte in so einem Fall Links (und auch sich selber) erst einmal im Unklaren über die tatsächliche Parteienaufteilung lassen und hoffen – sobald man einen Stich macht –, Links unter Druck setzen zu können, indem man dann erneut Schelln anspielt. Dadurch kann man Links „zwingen“, Trümpfe zu opfern, die er sonst eventuell für das Ausspiel (und somit zum Trümpfe ziehen) verwenden könnte.

Beginnt man beispielsweise mit dem Schelln-König und spielt beim nächsten Anspiel die Schelln-Zehn, so kann es gut sein, dass Links – sofern in der Zwischenzeit noch nicht gesucht wurde – in der Zwickmühle sitzt und sich gut überlegen muss, ob bzw. wie hoch er einstecken soll. Betrachten wir dazu beispielhaft folgenden Ablauf der ersten 3 Stiche:



1. Stich

Sie haben mit Schelln eröffnet, und Links konnte einstechen. Über die Parteienaufteilung sollte man keine allzu weitreichenden Schlüsse ziehen, da es gut sein kann, dass Rechts die Sau blank hatte.



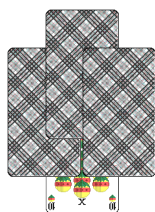
2. Stich

Links versucht, Trümpfe zu ziehen, indem er den Alten Ober spielt.



3. Stich

Im dritten Stich geht noch einmal Trumpf. Da jetzt bereits 9 Trümpfe weg sind, gibt es nur noch 5 Trümpfe im Spiel, von denen Sie selbst 2 halten.



4. Stich

Nun bringen Sie Links in eine Situation, in der er abwägen muss, ob bzw. wie hoch er stechen soll (oder ob er es sich gar leisten will, sich abzuspatzen).

Sie sehen, dass Sie Links im 4. Stich eventuell in eine Zwickmühle bringen könnten. Nehmen wir an, dass Links (wie bei Rufspielen so oft) zu Beginn fünf Trümpfe hatte: Im ersten Stich hat er einen Trumpf geopfert, um Schelln zu stechen. Danach hat er zweimal angezogen, d.h. im vierten Stich hätte Links nur

noch zwei Trümpfe. Will er Ihr Schelln stechen, so müsste er einen davon abgeben, und würde dann mit einem einzigen Trumpf dastehen.

Allerdings ist diese Spielweise keine Technik, die oft zum Einsatz kommt. Daher sollte sie auch eher von erfahreneren Spielern angewandt werden. Natürlich ist es von Vorteil, wenn die beteiligten Partner „aufeinander eingespielt“ sind, und die Aktionen des anderen jeweils deuten können.

Ein offensichtliches Problem, das sich einstellt, wenn man nicht sucht, obwohl man eigentlich könnte, ist folgendes: Wenn Sie eine andere Farbe anspielen, kann es gut sein, dass Ihr Partner meint, dass Sie die Ruffarbe frei sind. Das kann ihn dazu verleiten, schnell suchen zu wollen, damit Ihre Partei die Rufsau zusammensticht.

Anmerkung in eigener Sache: Auch Günter Marwitz schlägt in [Mar09] (einem übrigens sehr gelungenen Werk) vor, als Nichtspieler nur dann zu suchen, wenn eine erhöhte Chance besteht, dass die Rufsau vom eigenen Partner gestochen werden kann (siehe dazu auch 15.8). Während ich seine Argumentation zumindest im Kern zwar nachvollziehen kann und wir gesehen haben, dass es durchaus sinnvoll sein *kann*, muss ich gestehen, dass ich persönlich nicht (oder äußerst selten) diesen Vorschlag beherzige. Auch habe ich in meiner bisherigen Laufbahn nie persönlich einen Spieler getroffen, der von der Regel „Als Nichtspieler suchen“ ernsthaft abweicht. Ich würde jedoch an dieser Stelle einen Gedankenaustausch zum Thema sehr begrüßen!

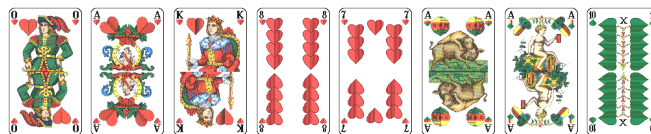
Regel X.XIII

In manchen Fällen *könnte* es sinnvoll sein, nicht zu suchen, sondern beispielsweise darauf zu hoffen, sich selbst die betreffende Farbe frei zu machen.

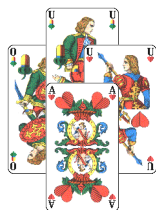
10.16 Übungen

Übung 10.1 (Lösung auf Seite 500)

Wir betrachten ein Rufspiel, bei dem Sie folgende Karten haben:



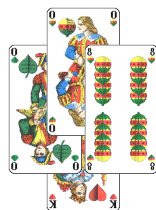
Links ruft Sie, indem er auf die Eichel-Sau spielt. Das Spiel läuft folgendermaßen.



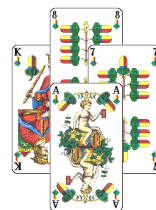
1. Stich



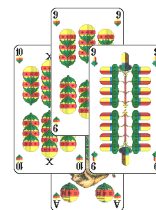
2. Stich



3. Stich



4. Stich



5. Stich

Sie sehen folgendes: Nur Sie und Links (Ihr Partner) haben noch Trumpf². Wie sollten Sie am besten weiterspielen?

Übung 10.2 (Lösung auf Seite 501)

Stellen Sie sich vor, Sie haben folgendes Blatt und werden gerufen:



Jemand spielt auf die Schelln-Sau

Sie kommen im ersten Stich heraus. Da Sie mit Trumpf recht gut bestückt sind, bietet es sich hier an, mindestens einmal zu trumpsfen. Wir betrachten zwei Szenarien:

- Angenommen, Links spielt mit der Schelln: Warum wäre es dann nicht so schlau, mit dem Gras-Ober zu eröffnen?
- Angenommen, Rechts spielt mit der Schelln: Warum wäre es in diesem Fall eventuell gar nicht schlecht, mit dem Gras-Ober zu eröffnen?

Übung 10.3 (Lösung auf Seite 502)

Wir betrachten einen Eichel-Wenz von Links, bei dem Sie folgendes Blatt halten:

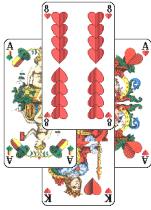
²Oben hat keinen Trumpf mehr, da außer Ihren Trümpfen Herz-Sieben und Herz-Acht nur noch der Schelln-Unter im Spiel ist. Wenn aber Oben den Schelln-Unter hätte, hätte er ihn im 3. Stich wohl gelegt.

10. Das Anspiel

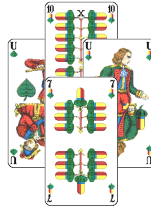


Ihre Karten — Links spielt Eichel-Wenz

Die ersten vier Stiche laufen folgendermaßen ab:



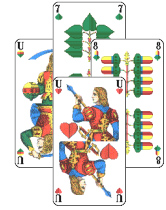
1. Stich



2. Stich



3. Stich



4. Stich

Sie dürfen also den fünften Stich eröffnen. Aber wie?

11

Sinnvoll stechen

Oft hat man die Qual der Wahl: Stechen oder durchgehen lassen? Diese Frage möchte ich in diesem Kapitel aufgreifen. Natürlich gibt es kein Patentrezept, jedoch verschiedene Faustregeln, die einem das Leben erleichtern können. Keine dieser Faustregeln hat verpflichtenden Charakter, genauso wenig stellen sie Gesetze dar, nach denen man spielen *muss*. Man kann nur sagen, was man mit welcher Strategie erreichen könnte. Im Laufe seiner Schafkopfkariere entwickelt jeder Spieler ein Gespür dafür, wann und wie er stechen sollte.

11.1	Wie hoch soll man einstechen?	259	11.8	Sau schonen	275
11.2	Sologegner: Niedrig übernehmen	263	11.9	Stichmöglichkeiten offenhalten	278
11.3	Weniger Farbpunkte, mehr Risiko	264	11.10	Trümpfe nicht zu lange schonen	281
11.4	Immer stechen, wenn möglich	266	11.11	Taktische Überlegungen	281
11.5	Mittelhand sticht nicht ein	267	11.12	Stechen, um zu gewinnen	283
11.6	Auf Farbe einstechen	269	11.13	Übungen	284
11.7	Benachbarte Trümpfe	274			

11.1 Wie hoch soll man einstechen?

Eine ganz zentrale Frage, die gerade bei Anfängern gerne zu Problemen führt, ist, mit welcher Karte man einstechen sollte, wenn man die Möglichkeit dazu hat.

Betrachten wir dazu zunächst, aus welchen Gründen man überhaupt einsticht:

Punkte machen Der augenfälligste Grund einzustechen ist natürlich, um damit Stiche zu machen, die wiederum möglichst viele Punkte enthalten.

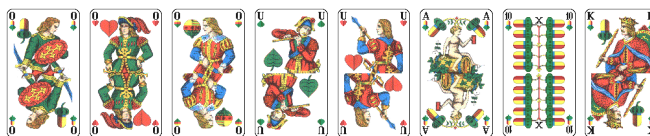
Gezwungenermaßen stechen Ab und an kommt man in eine Situation, in der man eigentlich nicht stechen möchte, in der man aufgrund des Farb- und Trumpfzwangs jedoch stechen *muss*. Man darf also aufgrund des Regelwerks nur eine solche Karte legen, die den aktuellen Stich übernimmt.

Taktische Überlegungen In einigen wenigen Fällen kann es sein, dass man nicht in erster Linie an Punkten, sondern eher daran interessiert ist, beispielsweise den nächsten Stich zu eröffnen. Mehr zu diesem Thema finden Sie in Abschnitt 11.11.

Für den Fall, dass man einsticht, um viele Punkte zu machen, könnte man argumentieren, dass man – wenn möglich – mit einem Schmiertrumpf (Trumpf-Sau oder Trumpf-Zehn – eben viele Punkte) einstechen soll.

Das Problem dabei ist, dass ebendiese Schmiertrümpfe noch von anderen Trümpfen gestochen werden können (nämlich von den Obern und Untern). Daher sollte man nur mit einem Schmiertrumpf einstechen, wenn man sich (relativ) sicher ist, dass kein Gegner den Schmiertrumpf stechen kann.

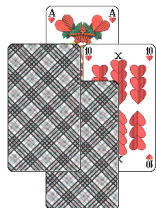
Betrachten wir dazu ein kleines Beispiel: Sie spielen an dritter Stelle ein Eichel-Solo mit folgenden Karten:



Sehr starkes Eichel-Solo

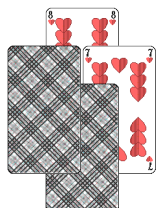
Halten wir zunächst fest, dass Sie viele recht starke Trümpfe halten (3 Ober, 2 Unter). Daher können Sie es sich bei einem solchen Spiel eher leisten, gleich einen ersten Stich mit einem Unter abzusichern, sodass Sie keine Gefahr laufen, dass Ihnen die Trumpfsau abgestochen wird.

Wir sehen uns nun verschiedene Möglichkeiten an, wie der erste Stich bis zu Ihnen laufen könnte, und wie Sie dementsprechend agieren könnten:



Herz mit viel Schmier

Falls viel Schmier kommt, sollten Sie vorsichtig agieren. Denn wenn Ihre Gegner schmieren, haben sie vielleicht den Verdacht, dass ihr Partner (in diesem Fall also Links) Herz frei sein und einen fetten Stich machen könnte. Hier würde ich durchaus (mindestens) zu einem Unter greifen, sodass Sie nicht Gefahr laufen, Ihre Trumpfschmier abzugeben. Da Sie selbst viele Ober und Unter halten, können Sie diesen „Verlust“ leicht verschmerzen.



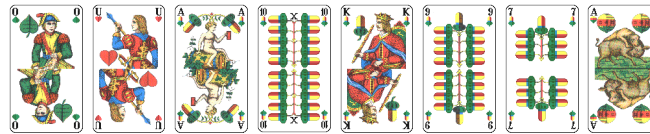
Herz mit wenigen Punkten

Sie sehen: In diesem Fall sind bis zu Ihnen keine Augen drin. In einem solchen Fall können (und sollten) Sie davon ausgehen, dass die Herz-Schmier bei Links steht. Demzufolge können Sie es hier ruhig eher riskieren, mit der Trumpf-Sau oder -Zehn einzusteichen. Selbst wenn Links ebenfalls Herz frei ist, kann er nur Ihre Sau überstechen und macht maximal 14 Augen (Sau, Ober). Hier wäre es in meinen Augen eher suboptimal, zu einem Unter zu greifen, da Sie – falls Sie den Stich behalten – nur zwei Augen machen, und Links – falls Links frei ist – sich sehr günstig abspatzen kann und daher eventuell später Möglichkeit zum Stechen erlangt.

Obiges Eichel-Solo war jedoch so stark, dass man „nicht viel falsch machen kann“, sofern es einigermaßen

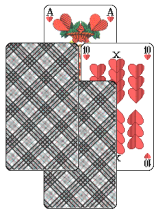
durchschnittlich steht.

Interessanter sind jedoch die Spiele, bei denen man etwas überlegen muss. Zur Veranschaulichung betrachten wir das nun folgende Eichel-Solo:



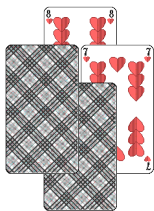
Interessanteres Eichel-Solo

Dieses Eichel-Solo hat den gravierenden Nachteil, dass man sehr wenige starke Trümpfe hält. Daher muss man umso genauer abwägen, wie man seine Trümpfe einsetzt: Wird im ersten Stich eine Gras oder Herz gespielt, so muss man abwägen, wie man einsticht:



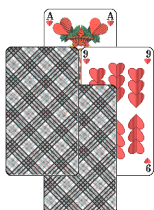
Herz mit viel Schmier

Hier würde ich – obwohl es hier schon mehr schmerzt – immer noch zu einem Unter greifen, um sicherzugehen, dass die Trumpfschmier nicht überstochen wird.



Herz mit wenigen Punkten

Hier könnte man es ruhigen Gewissens riskieren, mit der Trumpfsau einzusteigen, da wir die Herz-Schmier bei Links vermuten können.



Herz mit 11 Augen

Hier haben wir einen etwas trickreicheren Fall: Sticht man mit der Trumpfschmier ein und wird überstochen, so gibt man ca. 25 Augen ab. Sticht man jedoch mit einem Unter, und Links hat Herz, so hätte man leicht über zwanzig Augen machen können, wo man stattdessen nur 13 ergattert hat. In einer solchen Situation wird also oft eine Bauchentscheidung getroffen: Muss man sowieso Risiko fahren, um das Spiel zu gewinnen, so kann man – „Alles oder Nichts!“ – gleich mit der Trumpfsau stechen und zusehen, wie der Stich geht. Ist man etwas stärker, so kann man durchaus einen Unter einsetzen.

Wir haben gesehen, dass man beim Einstechen mit Trumpfschmier immer die Gefahr im Hinterkopf behalten sollte, von einem Gegner überstochen zu werden.

Deshalb gehen gerade bei Einzelspielen viele Spieler auf Nummer sicher und stechen nur mit der Trumpfschmier ein, wenn sie an letzter Stelle sind, und somit *absolut* sicher sein können, dass sie die Trumpfschmier nicht verlieren.

Also kann es durchaus sinnvoll sein, mit einem höheren Trumpf (Unter sind die Paradebeispiele dafür) den Stich besser abzusichern, und es den Gegnern schwer (bzw. teuer) machen, den Stich zu übernehmen.

Für einen Stich, in dem keine (oder nur wenige) Augen drin sind, möchte man jedoch vermutlich keinen Ober oder Unter opfern. Hier bieten sich dann ganz niedrige Trümpfe an (Trumpf-Sieben bis Trumpf-König), die den Stich dem Gegner zwar nicht kampfflos überlassen, bei denen es jedoch zu verschmerzen ist, wenn man sie tatsächlich abgibt.

Wir sehen also: Je nach Karte, mit der wir einstechen, können wir leicht unterschiedliche Ziele verfolgen. Entweder stechen wir ganz niedrig ein, um dem Gegner zumindest einen Trumpf abzuluchsen, wenn er den Stich haben will, oder wir stechen mit Schmier, um selbst Punkte zu machen. Je höher wir einstechen, desto besser sichern wir den Stich.

Bei Rufspielen ist ein Großteil der Spieler im allgemeinen etwas risikofreudiger (da Rufspiele etwas weniger kosten): Wird eine Farbe das allererste mal angespielt, so sticht man meist mit der Trumpfschmier ein (Herz-Sau oder -Zehn), um Punkte einzufahren. Die Wahrscheinlichkeit, dass mehr als ein Spieler eine Farbe frei ist, beträgt knapp 18%¹, wie man in Abschnitt 15.6 nachlesen kann.

Kommt eine Farbe das zweite mal, so hängt es davon ab, wie viele Punkte drin liegen. Sind mehr als zehn Augen zu holen, so lohnt sich ein Unter oder gar ein Ober vielleicht. Sind es jedoch nur vier Augen, so genügt eventuell schon ein ganz kleiner Trumpf.

Hat man jedoch bereits bemerkt (oder vermutet zumindest), dass sich ein Gegenspieler die angespielte Farbe frei gemacht hat, so sollte man mit einem höheren Trumpf einstechen, um dem Gegner das Überstechen zu erschweren. Dies zu errahnen, geschieht oftmals intuitiv.

In einigen (etwas schwächeren) Spielen ist man jedoch „gezwungen“, ein gewisses Risiko einzugehen, um das Spiel überhaupt zu gewinnen. So kann es bei einem Wenz ohne 3 schon sehr hilfreich sein, wenn man mit der Trumpf-Sau einen Stich von knapp 30 Augen einfährt.

Hat man jedoch vier Laufende, so kann man es sich leisten, mit einem Unter einzustechen, und den Stich somit komplett abzusichern. Mit den verbleibenden drei Laufenden kann man später (höchstwahrscheinlich) immer noch abräumen.

Wenn man bereits weiß, dass die Gegner, die im aktuellen Stich hinter einem sitzen, keinen Trumpf mehr haben, kann man natürlich gefahrlos mit der Trumpfschmier einstechen und Punkte machen.

Man stellt also fest, dass es sehr schwierig ist, eine allgemeingültige Antwort auf diese Fragestellung zu geben (wie meistens im Schafkopf). Deshalb fassen wir zusammen, worauf man achten sollte, wenn man einsticht:

- Welche Trümpfe sind noch bei meinen Gegnern?
- Wurde die Farbe bereits gespielt?

¹Diese Wahrscheinlichkeit bezieht sich auf die Schafkopfvariante mit der langen Karte. Die kurze Karte ist im genannten Kapitel ebenfalls hergeleitet.

- Wie viele Punkte sind im Stich? Wie viele Punkte könnten noch hineinfallen?
- Wie hoch ist die (gefühlte) Wahrscheinlichkeit², dass ein *Gegner* die Farbe frei ist?
- Gibt es Anzeichen, dass mein Gegner diese Farbe frei sein könnte (abgespatzt, Stoß)?
- Muss ich Risiko fahren, um das Spiel überhaupt erfolgreich über die Bühne zu bringen?

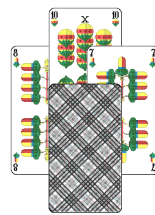
Diese ganzen Fragen durchzugehen, fällt den meisten Spielern am Anfang recht schwer. Mit der Zeit bekommt man jedoch eine ganz gute Intuition, die einen in die richtige Richtung lenkt.

Regel XI.I

Sticht man auf eine Farbe ein, so sollte man überlegen, wie viel Risiko man eingehen möchte und dementsprechend entscheiden, ob man mit der Trumpfschmier viele Punkte machen oder mit einem höheren Trumpf den Stich sichern möchte.

11.2 Sologegner: Niedrig übernehmen

Spielt ein anderer Spieler ein Solo (oder ein anderes Einzelspiel), so ist folgende Taktik eine sehr einleuchtende: Wenn ich einen Stich übernehmen kann, so tue ich dies mit einem möglichst niedrigen Trumpf. Lassen wir Links beispielsweise einen Eichel-Wenz spielen, den er mit der Eichel-Sieben eröffnet. Sie kommen beim ersten Stich an die Reihe und haben die Auswahl zwischen Eichel-Neun und Gras-Unter:



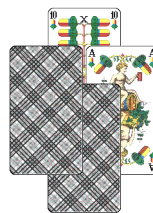
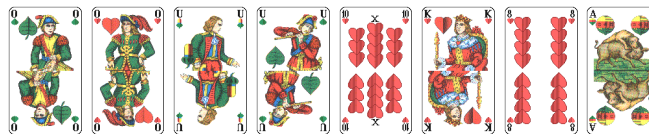
Erster Stich

Selbst wenn der Gras-Unter zwei Augen bringt, und die Eichel-Neun keines, ist es hier (in 99% aller Fälle) die bessere Alternative, mit der Eichel-Neun einzustechen. Dadurch behalten Sie sich den wertvolleren Trumpf auf und können ihn eventuell später noch verwenden, um Links unter Druck zu setzen.

Ebenso wichtig das ist jedoch die Information, die Sie durch die Eichel-Neun an Ihre Mitspieler senden: Wenn Sie diesen ersten Stich gleich mit dem Gras-Unter übernehmen, werden Ihre Mitspieler nicht davon

²Mit „gefühlter“ Wahrscheinlichkeit meine ich die Wahrscheinlichkeit, die man – sobald man etwas mehr Spielpraxis hat – im Gespür hat. Diese Werte stimmen erfahrungsgemäß recht gut mit den in Abschnitt 15.6 errechneten Werten überein.

Anders hätte es ausgesehen, wenn Sie statt dem Gras-Unter die Eichel-Sau gehalten hätten. Dann hätten Sie gleich die Eichel-Sau verwenden sollen, um wirklich viele Punkte in den Stich zu bringen und die Eichel-Sau sicher nach Hause zu schaukeln.



Abschnitt 10.4). Daher sollten Sie in einem solchen Fall nicht unbedingt riskieren, mit der Herz-Zehn einzustechen, da sonst folgendes passieren könnte:

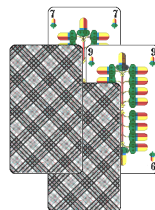


Von Links überstochen

Sie hätten dann über 30 Augen abgegeben (es könnten auch leicht 40 sein, falls Links die Herz-Sau hält und Eichel frei ist).

Daher sollten Sie in einem solchen Fall – zumal Sie ja ein paar Ober und Unter halten – den Stich etwas besser absichern und zumindest einen Unter setzen. Dadurch schlagen Sie zwei Fliegen mit einer Klappe: Links muss einen wertvolleren Trumpf opfern, wenn er Sie überstechen will (und kann) *und* Sie geben so sicherlich maximal 26 Augen ab³.

Es kommen wenige Punkte Das andere Extrem sieht folgendermaßen aus: Es sind überhaupt keine Augen bis zu Ihnen im Stich:



Wie einstechen?

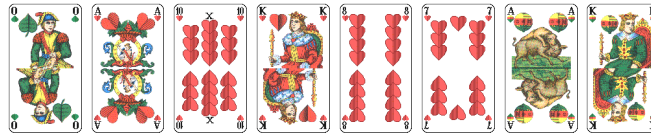
Hier können Sie getrost davon ausgehen, dass Links die Eichel-Sau hat (Oben oder Rechts hätte die Eichel-Sau nicht schonen dürfen, oder zumindest etwas Schmier hineinlegen müssen – siehe dazu auch die Abschnitte 12.2 und 13.6). Also können Sie in einem solchen Fall eher riskieren, mit der Herz-Zehn zu stechen.

Sollte Links dennoch frei sein, so wird er höchstens 21 Augen holen.

Natürlich hat man nicht in jedem Solo die Auswahl wie hier, und kann sich entscheiden, und es sich gar leisten, mit einem Unter einzustechen. Bei folgendem Herz-Solo müsste vermutlich man durchaus etwas Risiko fahren, da man es sich kaum leisten könnte, mit seinem einzigen hohen Trumpf einzustechen:

³Das ist immer noch viel, aber weniger als wenn Ihre Herz-Zehn überstochen wird.

11. Sinnvoll stechen



Riskantes Herz-Solo

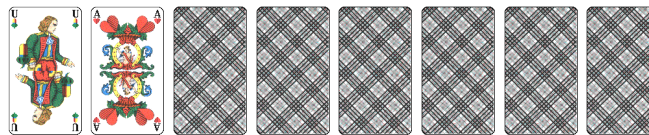
Hier hätte man keinen Unter, und könnte daher Stiche entweder nur sehr schwach oder aber gleich mit dem Ober absichern. Sichert man jedoch mit dem Ober, so steht man danach ohne acht Laufende da...

Regel XI.III

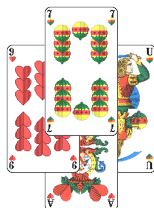
Je weniger Augen bis zu Ihnen im Stich sind, desto mehr können Sie bei dem letzten Spieler nach Ihnen vermuten. Deshalb können Sie – je weniger Augen im Stich sind – das Risiko eingehen, mit einem umso niedrigeren Trumpf zu stechen.

11.4 Immer stechen, wenn möglich

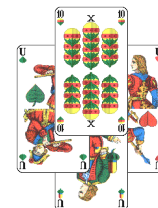
Diese Faustregel besagt, dass man, sofern man über die momentan höchste Karte im Stich drüberkann, das auch tun soll. Angenommen, Rechts spielt einen Herz-Wenz und kommt auch noch raus. Sie haben:



Dann soll mit dieser Regel folgendes verhindert werden:



1. Stich

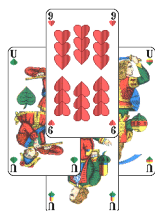


2. Stich

Da sowohl Sie als auch Links im ersten Stich den Unter gespärt haben, sind beide im zweiten Stich

zusammengefallen. Ihre Partei hätte mit den beiden Untern also zwei Stiche machen können, hat aber nur einen gemacht.

Achtung: Genau wie auch die Faustregel aus Abschnitt 11.5 ist diese Regel nur mit Vorsicht zu genießen. Es kann nämlich auch folgendermaßen ablaufen, wenn Links beispielsweise nur einen Trumpf hat:



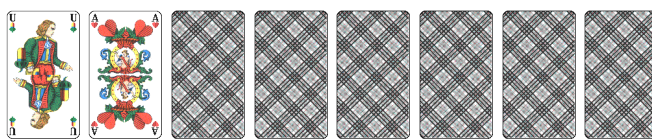
Beide Unter zusammengefallen

Regel XI.IV

„Stechen soll man immer, wenn möglich“ ist ein Grundsatz, der wohl ebensooft gut wie schlecht gehen kann.

11.5 Mittelhand sticht nicht ein

Der genaue Gegensatz zur in Abschnitt 11.4 beschriebenen Weisheit steht diese Regel: Auch sie soll verhindern, dass mehrere Trümpfe, die eigentlich *alle* hätten stechen können, in einem einzigen Stich zusammenfallen. Wieder lassen wir Rechts einen Herz-Wenz spielen, wieder haben Sie:



Rechts kommt beim ersten Stich raus:

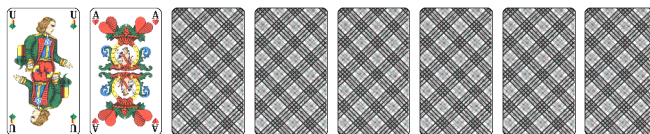


1. Stich

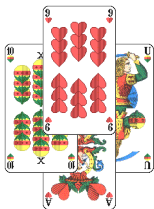
11. Sinnvoll stechen

Natürlich hätten Sie stechen können, allerdings säße dann Rechts hinten, hätte also eine sehr gute Position und außerdem konnte ja auch Oben stechen, was Sie jedoch nur *vermuten* können, da Rechts mit dem niedrigsten Unter eröffnet. Sie stechen dann mit dem Eichel-Unter eh im nächsten Stich.

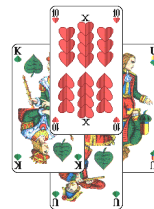
Auch hier Achtung: Auch diese Taktik kann nach hinten losgehen. Um dies zu zeigen, modifizieren wir das gerade eben gezeigte Blatt, sodass Sie statt dem Eichel- nur noch den Gras-Unter haben:



Rechts spielt als Erster einen Herz-Wenz



1. Stich



2. Stich

In diesem Fall hätte Rechts zuerst einen niedrigeren Unter gespielt — um Sie gezielt zu täuschen. Da diesen Unter aber niemand gestochen hat, konnte er mit seinem Eichel-Unter die Trümpfe ziehen.

Diese Regel ist vor allem dann sinnvoll, wenn man sich (relativ) sicher sein kann, dass ein anderer Partner den Stich noch nimmt. Wenn man sich nämlich sicher sein kann, dass der eigene Partner den Stich sichert, warum sollte man dann seinen eigenen Trumpf vergeuden?

Oftmals sitzt man in der Zwickmühle und überlegt, ob ein relativ hoher Trumpf von einem Partner gestochen werden kann, oder ob man ihn selbst übernehmen sollte. Besonders ärgerlich ist es, wenn bei einem Solo *zwei* der drei Gegenspieler denken, dass sie nicht einstechen sollten, und der *dritte* Partner dann keinen ausreichend hohen Trumpf hat, um den Stich zu übernehmen.

Wenn ein Stoß gegeben wurde, kann man entsprechende Überlegungen anstellen: Wenn ein Partner stößt, man den eben gespielten Trumpf jedoch übernehmen kann, könnte es für den Partner die Situation eventuell noch mehr erleichtern ...

Das Ziel dieser Merkregel ist, wie gesagt, dass man die eigenen Trümpfe möglichst sinnvoll einsetzt und

nicht die eigenen Partner übersticht.

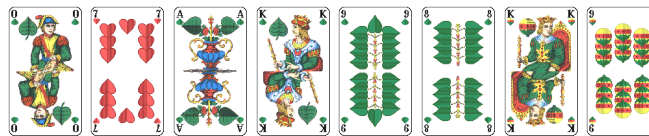
Regel XI.V

Auch „Mittelhand sticht nicht ein“ kann sowohl zum Erfolg als auch zur Niederlage führen. Wie gesagt: mit der Zeit kommt das Gespür . . .

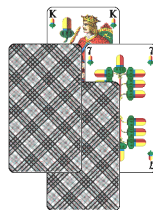
11.6 Auf Farbe einstechen

11.6.1 Soll man im ersten Stich auf Farbe einstechen?

Kommen wir nun zu einem Problem, sehr oft zu Unstimmigkeiten führt, über das man streiten kann, und für das es wohl auch keine eindeutige, richtige Antwort gibt. Es handelt sich dabei um die Frage, ob man – wenn jemand anders ein Solo spielt – auf eine Farbe einstechen soll, wenn man sie frei ist. Betrachten wir dabei zunächst folgendes Szenario: Links spielt ein Herz-Solo und Sie haben folgendes Blatt:

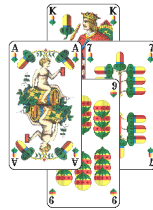


Sie sind also Eichel frei. Nehmen wir mal an, Oben eröffnet das Spiel folgendermaßen:



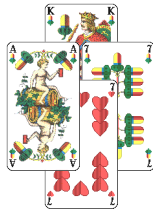
Soll man stechen?

Nun stellt sich für Sie – denn Sie sind wie gesagt Eichel frei – die Frage, ob man stechen soll und gegebenenfalls, womit. Dazu sollte man sich folgende Fragen stellen: Ist noch Schmier auf Eichel im Umlauf? Ja, nämlich Zehn und Sau. Kann ich davon ausgehen, dass ich die Schmier einfahre, wenn ich jetzt steche? Diese Frage kann man nicht so einfach beantworten. Sie können sich nur denken, dass Oben oder Rechts die Sau gelegt hätte, wenn einer der beiden sie gehabt hätte (eine Sau schont man nur in den seltensten Fällen). Im allgemeinen wird es bei dieser Konstellation also so sein, dass Links die Eichel-Sau hat. Wenn Sie nicht stechen, sondern sich absatzten, dann sieht der Stich in den meisten Fällen folgendermaßen aus:

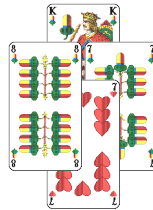


Sie haben Links stechen lassen

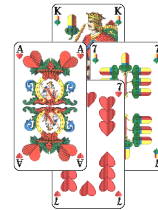
Somit fährt Links 15 Augen ein. Es ist in so einem Fall also durchaus ratsam, das Eichel niederzubügeln in der Hoffnung, dass man einige Augen einfährt. Da Sie vermuten, dass Links noch die Eichel-Sau hat, also Eichel zugeben muss, lohnt es sich wahrscheinlich nicht, gleich Ihren Ober dafür zu versetzen. Sticht man mit einem kleinen Trumpf, so könnten beispielsweise folgende Stiche zusammenkommen:



Links hatte Eichel-Sau



Links hat Eichel-Sau geschont



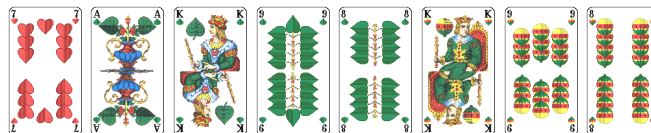
Oben oder Rechts hat gespart

Sieht man sich den ersten Stich an, kann man sagen, dass es (wahrscheinlich) goldrichtig war, einzusteichen und die Eichel-Sau nach Hause zu bringen. Man kann davon ausgehen, dass Links kein weiteres Eichel mehr hat (sonst hätte er ja das andere, das weniger Punkte bringt, gelegt – außer, Links denkt um zwei Ecken und will Sie irreführen).

Beim zweiten Stich kann man fast sicher sagen, dass Links noch die Eichel-Sau hält, da Oben oder Rechts sie gelegt haben *müssten*, wenn einer der beiden sie hätte.

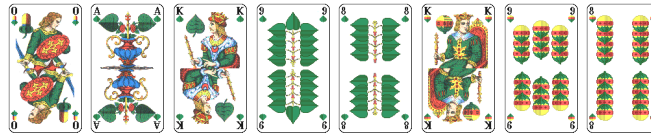
Beim dritten Stich hat entweder Oben oder Rechts den fatalen Fehler gemacht, die Sau zu schonen. Daher sind Sie davon ausgegangen, dass die Eichel-Sau noch bei Links stehen muss und haben einen Trumpf aufgewendet, um zu stechen. Nun steht Ihr Gras-Ober blank und kann ohne Probleme gezogen werden.

Ändern wir die Situation nun ein wenig ab und betrachten ein anderes Blatt:



Wenn Ihre Karten von Anfang an so ausgesehen hätten, wäre es bei der betrachteten Konstellation auf jeden Fall gut gewesen, einzustechen. Denn wenn Links ein Eichel hat, muss er zugeben und Ihre Partei macht Punkte. Ich Links auch Eichel frei, dann sticht er vielleicht, allerdings sind Sie dann sofort Trumpf frei und können später schmieren.

Eine andere Situation möchte ich noch betrachten:



Auch hier hätten Sie die Möglichkeit gehabt, einzustechen – allerdings mit dem höchsten Trumpf überhaupt. Ob es lohnenswert ist, den besten Ober hier zum stechen zu verwenden, ist umstritten und hängt sehr stark von der Kartenverteilung ab. Es kann natürlich sein, dass Links die Eichel-Sau blank hat und man dann 18 Punkte einfährt, was nicht schlecht wäre. Natürlich kann es auch sein, dass Links mehrere Eichel hat, dann wäre der Einsatz bedingt sinnvoll. Wenn Links ebenfalls Eichel frei ist, wäre es sehr nachteilig, den alten Ober zu opfern:



Links kann sich abspatzen

So bieten Sie Links dann nämlich die Möglichkeit, dass er sich abspatzt. Im allgemeinen Fall können Sie jedoch davon ausgehen, dass Oben bzw. Rechts die Sau gelegt hätten.

Regel XI.VI

Beim ersten Stich einzustechen, lohnt sich, wenn man davon ausgehen kann, dass man damit einige Punkte einfahren kann und / oder sowieso „nur“ einen wertlosen Trumpf opfern müsste.

11.6.2 Einstechen während des Spiels?

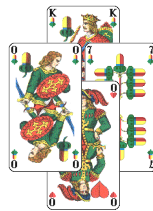
Ist das Spiel bereits in Gang, so sollte man genau überlegen, ob man auf Farbe einsticht oder nicht. Nehmen wir wieder an, dass Links ein Herz-Solo spielt. Stellt man nun Überlegungen an, eine Farbe zu stechen, sollte man sich folgendes fragen:

- Welche Karten sind von der gespielten Farbe noch im Umlauf und welche sind schon weg (wie viele Augen also)?
- Hatte der Spieler schon einen Spatzen? Von welcher Farbe war der Spatz?
- Kann es sein, dass ich wenn ich steche, überstochen werde und gar nicht mehr steche?
- Würde ich mit meinem Trumpf sowieso nichts mehr ausrichten, ist er also entbehrlich?

Zur ersten Frage kann man folgendes sagen: Ist die Schmier auf der Farbe bereits weg, lohnt es sich meist nicht, den Stich irgendwie anzuhängen. Ist hingegen noch die Sau unterwegs und kann man erschließen, dass der Gegner sie hat, kann es sich schon lohnen.

Wenn der Spieler bereits einen Spatzen hatte, ist es umso unwahrscheinlicher, dass er *noch einen* Spatzen hat. Vor allem, wenn der Spieler auf der angespielten Farbe schon einen Zehnerspatz hergeben musste, wird er wohl nicht noch einen haben (es sei denn, er trickst, siehe dazu 13.3). Also muss man wohl nicht unbedingt einen Trumpf opfern, nur um dann überstochen zu werden. Hat man aber nur noch einen niedrigen Trumpf, kann man diesen getrost reinwerfen, um beispielsweise zu verhindern, dass der Spieler mit der Trumpfsau stechen kann.

Ganz wichtig ist die dritte Frage. Nehmen wir mal an, sie hätten auf ein Herz-Solo noch zwei Trümpfe: den Herz-Ober und den Eichel-Unter. Sie wissen: bei Ihrem Gegner sitzt noch Eichel-Ober und Schelln-Ober. Nehmen wir an, Sie stechen folgendermaßen:



Schlecht gestochen

Hier hätten Sie Ihrem Gegner den Herz-Ober „serviert“. Er kann ihn einfach mit dem Alten Ober stechen und anschließend mit dem Schelln-Ober Ihren letzten Trumpf ziehen. Hätten Sie nicht gestochen, so hätten Sie noch zwei Trümpfe und könnten mit Ihrem Herz-Ober stechen.

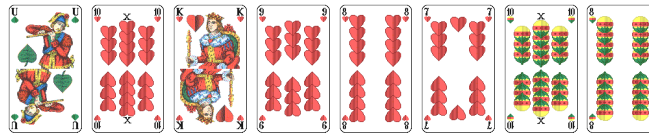
Was zu beachten ist, ist noch folgende Faustregel: Hat man als Gegenspieler noch den *höchsten* Trumpf, der noch im Spiel ist, so lohnt es sich meist nicht, auf Farbe (und somit „ins Ungewisse“) einzustechen. Lieber behalten Sie Ihren hohen Trumpf und stechen zu einem Zeitpunkt, zu dem Sie wissen, dass Ihre *beiden* Mitspieler schmieren können.

Regel XI.VII

Ob man auf Farbe einstechen soll, ist immer situationsabhängig. Man sollte sich aber immer vergewissern, dass man zumindest eine angemessene Augenzahl einfährt, falls man einen Trumpf aufwenden muss. Je wertvoller der Trumpf, desto mehr Augen sollten auch dabei rausspringen.

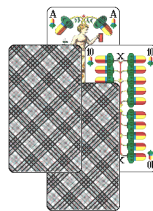
11.6.3 Weitere Überlegungen

Ab und an kann man durch das Einstechen auf eine Farbe erreichen, dass der (Einzelspiel-)Gegner einen hohen Trumpf opfern muss, und dadurch die Trümpfe der eigenen Mitspieler auf einmal an Bedeutung gewinnen. Stellen wir uns beispielsweise vor, Links spielt ein Gras-Solo und Sie haben folgende Karten:



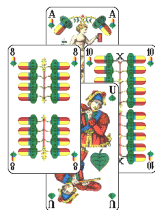
Links spielt ein Gras-Solo

Im ersten Stich kommt Oben mit Eichel raus:



Was tun?

Es bieten sich – wie Sie sicher sehen – einige Möglichkeiten an: Schmieren oder keine Punkte begeben? Oder stechen? Selbst wenn man mit diesem Stich eventuell viele Augen einfährt, sofern man jetzt schmiert und Links ein Eichel hat, wäre es hier durchaus denkbar, einzustechen. Dann gibt es im wesentlichen zwei Fälle: Links könnte ein Eichel haben (dann hätte man einen Trumpf “vergeudet”) oder eben Eichel frei sein – dann muss er einen hohen Trumpf opfern, falls er den Stich will, und kann nicht mit seiner Trumpfschmier aufwarten:



Möglichkeit 1: Links hat Eichel



Möglichkeit 2: Links ist Eichel frei

In jedem Fall wäre es hier zumindest nicht ganz schlecht gewesen, einzustechen, da man entweder Punkte einfährt, und im nächsten Stich das lange Herz anspielen kann, oder aber dem Gegner einen hohen Trumpf gezogen hat. Und wie gesagt: Man hat Links die Möglichkeit genommen, diesen Stich mit der Trumpfschmier zu gewinnen.

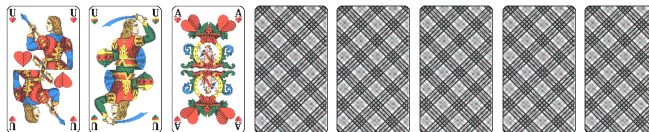
Die Entscheidung, ob man in dieser Situation gleich im ersten Stich einstechen sollte, oder nicht, wird von vielen Spielern aus dem Bauch heraus gefällt.

Regel XI.VIII

Es kann sinnvoll sein, auf eine Farbe einzustechen, um dem Gegner hohe Trümpfe abzuverlangen und zu verhindern, dass er mit Schmier sticht.

11.7 Benachbarte Trümpfe

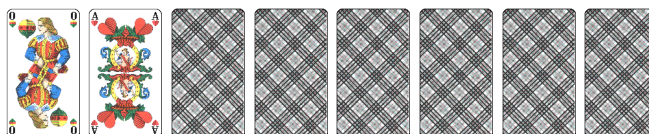
Angenommen, Oben spielt einen Herz-Wenz und man selbst hat:



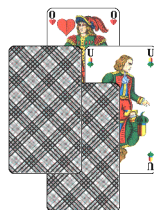
In diesem Fall sind Herz-Unter, Schelln-Unter, Herz-Ass *alle* „gleich hoch“. Das heißt, es gibt nicht einen Trumpf, der zwischen ihnen ist und somit zwar einen Teil der drei sticht, den anderen Teil der drei aber nicht mehr.

Spielt Oben also seinen Eichel-Unter aus, so kann getrost den Schelln-Unter wegwerfen. Selbst wenn Oben den Gras-Unter ausspielt, sollte man die Herz-Sau behalten – auch wenn es sein könnte, dass ein Mitspieler den Eichel-Unter hat. Warum? Angenommen, Oben hätte selbst Eichel- und Gras-Unter, dann wäre es sowieso sinnlos, die Herz-Sau zu schmieren. Wenn einer Ihrer Mitspieler den Eichel-Unter hat, dann sticht er (hoffentlich) und Ihre zwei verbleibenden Trümpfe sind *beide* hoch. Also stechen Sie sicher mit der Sau.

Dieses Spiel kann man natürlich noch weitertreiben. Nehmen wir an, dass Oben ein Herz-Solo spielt. Einige Stiche sind schon gespielt. Eichel-Ober, Gras-Ober und drei Unter sind schon in den ersten paar Stichen gefallen. Sie haben beim nächsten Stich *immer noch* auf der Hand:

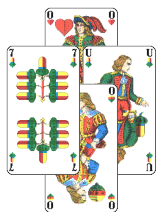


Nun spielt Oben den Herz-Ober aus:



Was tun?

Da Sie wissen, dass mit dem Eichel-Unter jetzt *alle* Unter weg sind, können Sie schließen, dass Schelln-Ober und Herz-Sau gleich hoch sind. Es gibt also keinen einzigen Trumpf mehr dazwischen. Deshalb werfen Sie den Schelln-Ober ab und stechen im nächsten Stich mit der Sau:



Schelln-Ober weggeworfen



Mit Trumpfsau gestochen

Diese Regel ist – wie ich während der Entstehungsgeschichte dieses Buches und an zahlreichen Schafkopfabenden immer wieder feststellen konnte – immens nützlich. Sie hilft einerseits beim eigenen Spiel und kann umgekehrt auch oft angewendet werden, um Rückschlüsse auf die Karten der eigenen Mit- oder Gegenspieler zu ziehen (siehe dazu auch Abschnitt 14.4).

Regel XI.IX

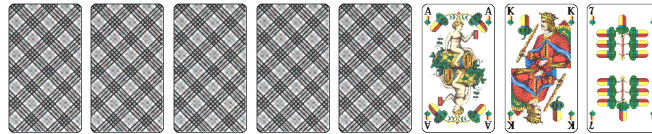
Benachbarte Trümpfe sind gleich hoch, wenn man sie selbst hat.

11.8 Sau schonen

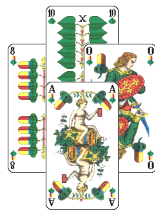
Wenn ein Spieler zwei Spatzen von einer Farbe hat, kommt es sehr oft vor, dass er mit einem Spatzen noch sticht. Hat er beispielsweise Sieben und Zehn, so kann es gut sein, dass die Sieben mit der Sau gestochen wird – dann wird die Zehn hoch und kann nur noch von Trumpf gestochen werden.

11. Sinnvoll stechen

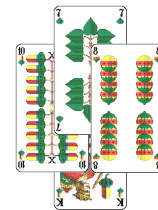
Betrachten wir zunächst den Fall, dass Sie *an letzter Stelle* sitzen, Links einen Herz-Wenz spielt und schon 5 Stiche abgespielt wurden und kein Trumpf mehr da ist. Die Eichel-Zehn ist aber noch nicht geworfen worden. Sie haben unter anderem folgende Karten:



Nun nehmen wir an Links spielt einen Spatzen aus:



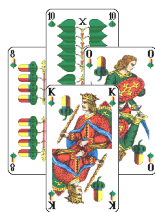
5. Stich: Mit Sau gestochen



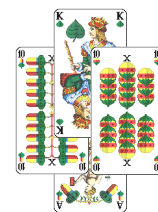
6. Stich: Links sticht mit Zehn

In diesem Fall hätten Sie im 5. Stich die Sau geopfert, um möglichst viele Punkte zu gewinnen, allerdings wird dadurch die Zehn von Links hoch. Sie haben 24 Augen gemacht.

Da aber weder Oben noch Rechts die Zehn gelegt haben, können Sie erschließen, dass sie bei Links sein muss – denn Oben und Rechts wollen Ihnen ja helfen und hätten dann schon Punkte beigesteuert. Sehen wir uns also den etwas professionelleren Spielverlauf an:



5. Stich: Mit König gestochen

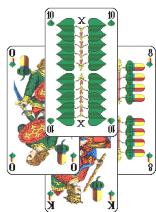


6. Stich: Mit Sau gestochen

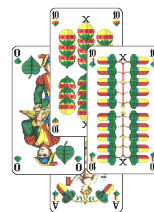
Hier haben Sie sofort erkannt, dass weder Oben noch Rechts die Eichel-Zehn haben (sonst hätten sie ja geschmiert) und dann daraus geschlossen, dass Links die Eichel-Zehn haben muss. Sie haben also zuerst „nur“ mit dem König gestochen und dann im 6. Stich *nochmal* gestochen – diesmal mit der Sau. Somit

haben Sie insgesamt 52 Punkte ergattert. Das macht einen Unterschied von 28 Augen im Vergleich zur ersten Vorgehensweise. Wenn die Situation also so deutlich ist wie in diesem Beispiel, ist es fast schon Pflicht, seine Sau zu schonen.

Natürlich kann man seine Sau nicht nur schonen, wenn man als letzter drankommt, sondern auch in einer mittleren Position. Jetzt spielt *Rechts* den Herz-Wenz, sonst gleiche Situation. Rechts spielt aus:



5. Stich: Sau geschont



6. Stich: Mit Sau gestochen

Hier haben Sie – ohne eine hundertprozentige Sicherheit zu haben, ob das gutgeht – die Sau beim fünften Stich geschont. Da dann weder Links noch Oben die Eichel-Zehn geschmiert haben, haben Sie sofort die Eichel-Sau nachgespielt. Links und Oben sehen nun ebenfalls, dass Sie die Eichel-Sau zunächst geschont haben und keine Zehn reingeflogen ist und schließen folgerichtig, dass Rechts noch die Eichel-Zehn als Spatz hat.

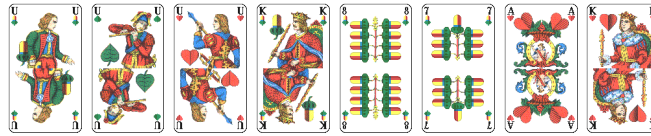
Wichtig: Diese Taktik führt nicht immer zum Erfolg. Allerdings ist man in manchen Fällen gut beraten, sich die Sau aufzuheben.

Wurden die beiden anderen Fehlfarben beispielsweise schon angespielt und beide vom Gegner abgestochen, so erhöht sich die Wahrscheinlichkeit, dass er von der dritten, noch nicht gespielten Farbe zwei Spatzen hat.

Natürlich kann es vorkommen, dass ein Spieler eine Sau blank hat und sie infolgedessen nicht schonen kann, um zweimal zu stechen. Ich kenne Spieler, die auf so etwas achten und sich dann die zugehörige Zehn in der Farbe aufheben, um später damit zu stechen. Es muss also nicht zwingend die Sau sein, die aufgehoben wird (auch wenn es in der Regel tatsächlich die Sau ist).

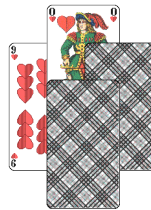
Nun könnte man sagen, dass sich diese Taktik auch beim Ausspielen bewähren könnte (dass man also statt der Sau den König spielt), allerdings habe ich persönlich noch keinen Spieler getroffen, der diesen Standpunkt vertritt. Es wäre sicherlich ein netter Trick, allerdings birgt er *sehr* viel Risiko. Aber vielleicht werde ich ja eines Tages eines Besseren belehrt . . .

Diese Faustregel findet meist als Nichtspieler Anwendung, allerdings kann man sie auch als Spieler perfekt einsetzen, wie folgendes Beispiel eindrucksvoll zeigt: Sie spielen an letzter Stelle einen Eichel-Wenz mit folgendem Blatt:



Eichel-Wenz an letzter Stelle

Sie selbst halten ein ziemlich starkes Blatt und Links eröffnet den ersten Stich gleich mit Herz:



1. Stich — Herz angespielt

Je nachdem, wie Rechts auf diesen Stich reagiert, können Sie entweder mit der Herz-Sau oder mit dem Herz-König stechen (sofern Rechts nicht frei ist und mit Trumpf sichert). Legt Rechts die Herz-Zehn, sind Sie mit der Sau zur Stelle, ansonsten mit dem König. Im Anschluss können Sie (mit hoher Wahrscheinlichkeit) in aller Ruhe Ihre drei Unter spielen, die gegnerischen Trümpfe abräumen und dann zum Schluss auch dem Herz-Stich noch machen.

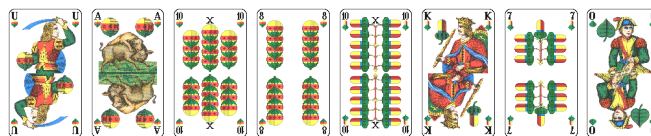
Regel XI.X

Wenn Sie die Sau schonen, können Sie eventuell zwei- statt nur einmal stechen.

11.9 Stichmöglichkeiten offenhalten

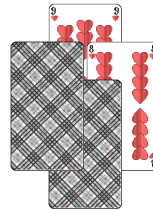
Vor allem bei Solospielen kommt man des öfteren in Versuchung, einen Stich mit einem Trumpf abzusichern — und verliert genau durch diesen Zug die Möglichkeit, später bessere Stiche zu kassieren. Betrachten wir dazu folgendes Beispiel:

Links spielt einen Schelln-Wenz, und Sie selbst haben folgendes Blatt:



Links spielt einen Schelln-Wenz

Oben eröffnet das Spiel mit einem kleinen Herz und bringt Sie dadurch in folgende Situation:



Was tun?

Klar ist: Links hat aller Wahrscheinlichkeit nach die Herz-Sau und könnte diesen Stich übernehmen. Sie hätten nun die Möglichkeit, mit der Schelln-Sau diesen Stich zu übernehmen, um ein paar Augen einzufahren. Kann Links allerdings auf Herz ausweichen (wenn er beispielsweise den Herz-Ober ebenfalls besitzt), so kann folgendes passieren:



Gestochen – nur 14 Augen

Da Sie selbst von Beginn an jedoch vier Trümpfe halten, können Sie *sicher* sein, dass Sie mindestens einmal stechen werden. In der Tat könnte es bei der gezeigten Konstellation gut sein, dass Links mit 3 Laufenden ausgestattet ist. Wenn dies tatsächlich der Fall wäre, könnte er – nach Ihrem Einstechen im ersten Stich – all Ihre verbliebenen Trümpfe mit seinen drei Untern ziehen, und Sie kämen nicht mehr zum Stich.

Hätten Sie den ersten Stich – wenn auch mit einem unbehaglichen Gefühl – zu Links durchgelassen, so hätten Sie vermutlich zu einem späteren Zeitpunkt mit Ihrer Schelln-Sau gestochen, und Ihre Partner hätten mehr Punkte beigesteuert, sodass Sie letztendlich besser dagestanden wären als nur mit dem ersten Stich, den Sie ergattert haben.

Oftmals ist die Situation nicht ganz so offensichtlich. Betrachten wir beispielsweise die Situation, in der Rechts einen Schelln-Wenz spielt, und bei dem Sie selbst folgendes Blatt halten:



Rechts spielt einen Schelln-Wenz

e7

Links eröffnet das Spiel mit Herz und erwischt gleich einen Spatz von Rechts:



1. Stich

Der zweite Stich geht folgendermaßen bis zu Ihnen:



2. Stich – was gun?

Wenn Sie jetzt mit dem Gras-Unter einstechen, katapultieren Sie Ihre Partei auf 43 Punkte. *Nur:* Was passiert danach? Sollte Rechts die verbleibenden zwei Unter (d.h. den Eichel- und Schelln-Unter) halten, geht Ihre Trumpfschmier vor die Hunde, da Rechts sie ziehen kann.

Wenn Sie sich jedoch entscheiden, diese 17 Augen gehen zu lassen⁴, können Sie – selbst wenn Rechts die verbleibenden Unter hält – mit *zwei* sicheren Trumpfstichen rechnen. Sie sollten in diesem Fall also auf diesen Stich verzichten, um später mehr Stichmöglichkeiten zu haben.

Regel XI.XI

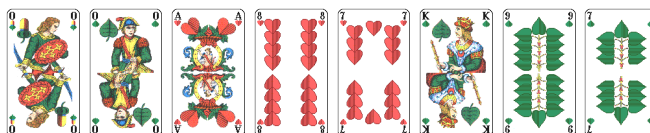
Es kann sinnvoll sein, auf den ein oder anderen Stich zu verzichten, wenn man sich dadurch die Möglichkeit auf einen besseren Stich eröffnet.

⁴Klar werden Sie diese Augen nicht freudestrahlend abgeben, aber in einigen Fällen sollte man in diesen sauren Apfel beißen und die Schmier ziehen lassen (siehe dazu auch Abschnitt 12.10).

11.10 Trümpfe nicht zu lange schonen

Viele Schafkopfspieler haben den nun folgenden Fehler schon einmal gemacht. Oft entschließt man sich (vor allem bei Rufspielen), dem Gegner den aktuellen Stich zu lassen, weil zu wenige Augen drin sind. An sich ist das eigentlich noch kein Problem. Der Knackpunkt kommt jetzt: macht man das zu oft, gibt man selbst immer mehr Trümpfe ab, mit denen man unter Umständen hätte stechen können und die einem so einfach gezogen werden.

Vor allem bei Rufspielen, bei denen man einen etwas gewagten Stoß gegeben hat, oder wenn man nur sehr hohe und sehr niedrige Trümpfe hat, kommt es recht häufig vor, dass man Trümpfe zu lange aufspart, um später mit ihnen zu stechen. Betrachten wir beispielsweise folgendes Blatt:



Mittelpträgige Stoßkarten

Nehmen wir an, Ihr Gegner spielt auf die Blaue. Viele Spieler würden dann die ersten beiden Stiche gehen lassen, also Herz-Sieben und -Acht abwerfen, um dann zwei „fette Stiche“ mit den Obern zu machen – und die Herz-Sau danach jedoch abzugeben. Besser könnte es ab und zu jedoch sein, wenn man schon früher sticht, da zum einen die Wahrscheinlichkeit, dass Ihr Partner Gras frei ist, recht hoch ist und er demnach stechen kann, sofern er noch Trumpf hat, und zum anderen, weil Sie dann hoffen können, dass eine andere Farbe gespielt wird, die Sie mit der Herz-Sau stechen können.

Regel XI.XII

Oft geht es nach hinten los, wenn man sich hohe Trümpfe zu lange aufspart.

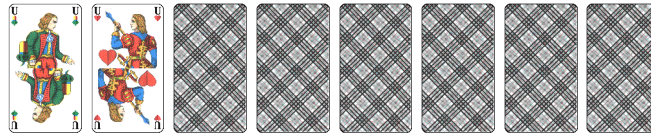
11.11 Taktische Überlegungen

Nun möchte ich eine recht allgemeine Regel vorstellen, die eher auf Erfahrung gründet, als irgendwelche konkreten Ratschläge zu geben.

Ob man stechen soll oder nicht hängt insbesondere davon ab, was man damit bezwecken möchte. So kann es beispielsweise gut der Fall sein, dass man in gewissen Situationen nicht stechen will, um später noch einen guten Trumpf zu haben oder ähnliches.

Betrachten wir zu Beginn folgende Lage: Links spielt einen Herz-Wenz und Sie haben nur den Herz- und den Eichel-Unter als Trumpf:

11. Sinnvoll stechen



Ihre zwei Trümpfe

Gehen wir außerdem davon aus, dass Links das Spiel eröffnet:



Was tun?

Sie sehen an diesem Stich, dass Links ohne drei Laufende spielt. Man könnte argumentieren, dass der Stich bereits Ihrer Partei gehört (Oben hat ja mit dem Gras-Unter eingestochen) und Sie daher nicht stechen müssten. Stechen Sie jedoch nicht, so sitzt Links im nächsten Stich an letzter Stelle, was für Ihre Partei ungünstig ist. Daher wäre es hier durchaus eine Überlegung wert, mit dem Eichel-Unter drüberzugehen, damit Links im nächsten Stich an zweiter Stelle sitzt.

Ein Problem, das damit selbstverständlich einhergeht, ist, dass Ihre Partner Oben und Rechts denken könnten, dass Sie keinen Trumpf mehr haben, da Sie sonst den Gras-Unter von Oben nicht stechen würden.

Eine Situation, in der man selbst eventuell eher ungern stechen möchte, ist die nun vorgestellte: Rechts spielt auf die Alte und Sie haben folgende Karten:



Rechts eröffnet das Spiel folgendermaßen:



Überstechen?

Natürlich könnten Sie in einem solchen Fall den Schelln-Ober überstechen, und damit andeuten, dass Sie nicht mit Rechts zusammengehören. Jedoch könnten Sie den Ober auch gezielt durchlassen in der Hoffnung, dass Ihr Partner sticht und im nächsten Stich sucht - Sie sind nämlich Eichel frei.

Man sieht, dass die Frage, ob man stechen soll, durchaus von vielen verschiedenen Faktoren abhängig sein kann. Beispielsweise wäre hier zu nennen, dass man den Gegner an keiner angenehmen Position sitzen lassen will, dass man auf eine bestimmte Farbe hofft, die man selbst frei ist oder dass man selbst unbedingt eine bestimmte Farbe anspielen will, da man hofft, darauf viele Punkte zu machen und so fort.

Regel XI.XIII

Ob man stechen soll oder nicht, hängt auch davon ab, welches Ziel man damit verfolgt.

11.12 Stechen, um zu gewinnen

So pragmatisch und nichtssagend dieser Titel auch klingt, möchte ich die folgende Überlegung dennoch vorstellen: „Stich den Stich, wenn Du mit ihm genügend Punkte machst, um das Spiel zu gewinnen.“

Man kommt im Laufe der Zeit, und vor allem, wenn man immer gewagtere Spiele spielt, immer öfter in Situationen, in denen man als Spieler wenige Trümpfe auf der Hand hat, aber bereits relativ viele Augen gestochen hat. Die verbleibenden Trümpfe sinnvoll einzusetzen, ist dann umso wichtiger.

Hat man beispielsweise als einzigen Trumpf den höchsten Trumpf, der noch im Spiel ist, und die eigene Partei bereits 45 Augen, so kann es durchaus sein, dass man einen Stich mit einer Sau gehen lässt, da man damit keine 61 Augen erreichen würde. Dann wartet man eben ab, bis man einen Stich mit 16 Augen machen kann.

Vor allem in der folgenden Version ist diese Regel unweigerlich richtig: „Wenn man mit dem Stich das Spiel gewinnen würde, dann soll man stechen!“

Natürlich wird bei diesen Überlegungen schon ein recht gutes Wissen über das laufende Spiel vorausgesetzt:

- Wie viele Punkte sind überhaupt noch da?
- Lohnt es sich, den Stich gehen zu lassen, oder kommen danach nur noch weniger wertvolle Stiche?
- Wie viele Punkte haben die Gegner? Gewinnen Sie, wenn ich den Stich nicht übernehme?

Mit der Zeit bekommt man jedoch ein relativ sicheres Händchen für solche Überlegungen.

Regel XI.XIV

Hat man selbst nur noch wenige Trümpfe, so muss man zusehen, diese umso besser einzusetzen und wertvolle Stiche nach Hause zu bringen. Insbesondere sollte man auf Stiche aus sein, mit denen man genügend Punkte macht, um die Gewinnngrenze zu erreichen.

11.13 Übungen

Übung 11.1 (Lösung auf Seite 504)

Wir betrachten die Situation aus Abschnitt 11.11 für den Fall, dass Sie den Gras-Unter von Oben mit Ihrem Eichel-Unter überstechen:

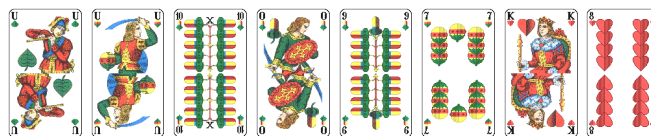


Was tun?

Sie könnten diese Variante wählen, weil Sie nicht wollen, dass Links in einer angenehmen Position sitzt. Welchen Nachteil hat jedoch dieser Spielzug?

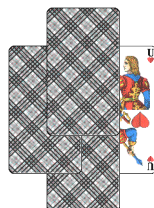
Übung 11.2 (Lösung auf Seite 504)

Nehmen wir an, Rechts spielt als erster einen farblosen Wenz. Sie selbst haben folgende Karten:



Rechts spielt einen Wenz

Rechts eröffnet den ersten Stich mit dem Herz-Unter:



1. Stich

Warum macht es in diesem Fall keinen Sinn, nach dem Merkspruch „Mittelhand sticht nicht ein“ zu spielen? Welche Karte sollte man demnach legen?

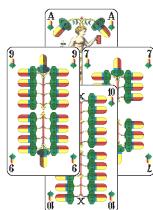
Übung 11.3 (Lösung auf Seite 504)

Sie selbst spielen ein Rufspiel auf die Eichel-Sau mit folgenden Karten:



Rufspiel auf die Alte

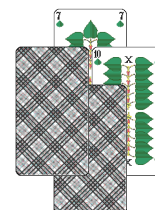
Oben eröffnet das Spiel, und Links hat einen Stoß gegeben, nachdem Sie Ihr Spiel angesagt haben. Die ersten drei Stiche laufen folgendermaßen ab:



1. Stich



2. Stich



3. Stich – was tun?

In Tabelle 15.22 wird die Wahrscheinlichkeit, dass zwei Leute (d.h. auch Links) Gras frei sind, mit 17.79% angegeben. Welche Karte sollten Sie legen?

Übung 11.4 (Lösung auf Seite 504)

Wir betrachten folgendes Rufspiel an erster Stelle:



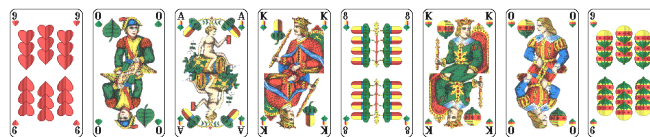
Rufspiel

Wir nehmen an, dass kein anderer Spieler mehr als vier Trümpfe hat.

Warum *könnte* es dann sinnvoll sein, hier eher auf die Schelln-Sau zu spielen als auf die Gras-Sau?

Übung 11.5 (Lösung auf Seite 505)

Links spielt an erster Position einen Herz-Wenz, und Sie selbst halten folgendes Blatt:



Links spielt Herz-Wenz

Die ersten Stiche laufen Folgendermaßen ab:



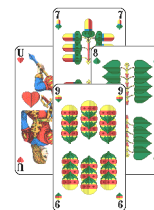
1. Stich



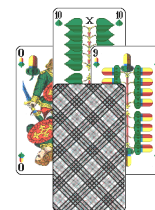
2. Stich



3. Stich



4. Stich

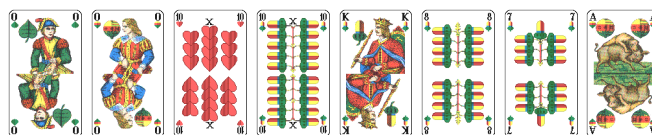


5. Stich

Warum können Sie bereits nach dem zweiten Stich vermuten, dass keiner Ihrer Partner noch Trumpf hat? Warum hat hier Rechts einen Spielfehler begangen? Welche Karte sollten Sie demzufolge legen?

Übung 11.6 (Lösung auf Seite 506)

Betrachten wir ein Spiel, in dem Links an letzter Position mit der Alten spielt und bei dem Sie folgende Karten halten:



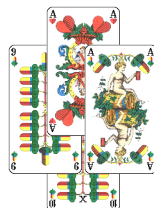
Links spielt auf die Alte

Oben eröffnet den ersten Stich mit der Gras-Acht, die Sie sogleich mit der Herz-Zehn niederbügeln, um ein paar Punkte zu machen:



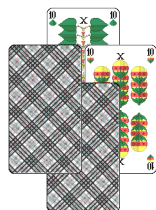
1. Stich — Sie haben gestochen

Im zweiten Stich suchen Sie, und Oben macht den zweiten Stich für Ihre Partei:



2. Stich — Ihr Partner legt nach

Der dritte Stich wird wieder eine Gras-Runde:



3. Stich — was tun?

12

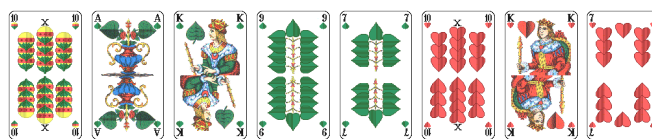
Richtig zugeben

Auch wenn man nicht sticht, ist es enorm wichtig, die richtige Karte in den Stich zu legen. Damit befasst sich dieses Kapitel.

12.1	Blanke Zehn: Schmierpflicht	289	12.10	Schmier gehen lassen	305
12.2	Immer den höchsten einer Farbe zugeben	292	12.11	Sauschonung verhindern	306
12.3	Farbe freimachen	294	12.12	Gegner zum Überstechen seines Partners animieren	308
12.4	Trumpf freimachen	296	12.13	Trumpfsituation für Partner klarstellen	309
12.5	Stichmöglichkeiten nicht blankstellen	297	12.14	Gleichrangige Leere von unten nach oben abwerfen	310
12.6	Schmiert einer, schmieren alle	298	12.15	Übungen	313
12.7	Schmier auf einer Farbe zentrieren	300			
12.8	Als Rufspielgegner die Ruffarbe frei	302			
12.9	Schmieren von Säuen	303			

12.1 Blanke Zehn: Schmierpflicht

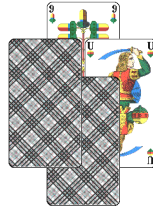
Sehen wir uns eine Situation an, in der Oben ein Eichel-Solo spielt und Sie selbst folgendes Blatt halten:



Ihre Karten

Sie haben also keinen einzigen Trumpf. Nun komme Oben im ersten Stich folgendermaßen heraus:

12. Richtig zugeben



Partner sticht – was tun?

Sie sehen, dass einer Ihrer Partner – in diesem Fall Rechts – bereits gestochen hat, und sollten demzufolge versuchen, Ihrer Partei Augen zukommen zu lassen. Sie selbst haben einige Schmierkarten. Insbesondere stünden hier die Schelln-Zehn, die Gras-Sau und die Herz-Zehn als deftige Schmierkarten zur Verfügung.

Natürlich brächte die Gras-Sau die meisten Punkte. Dennoch würden die meisten Spieler, die ich kenne, in einem solchen Fall glatt zur *blanken* Schelln-Zehn greifen.

Der einfache Grund dafür ist der folgende: Angenommen, Oben (also Ihr Gegner) hätte die Schelln-Sau, so müssten sie – falls Schelln durchgeht¹ – *ihm* die Schelln-Zehn später zugeben. Sehen wir uns einen solchen möglichen Verlauf an, bei dem Sie sich entschlossen haben, die Gras-Sau im ersten Stich zu schmieren:



1. Stich – Gras-Sau

Hier hätten Sie im ersten Stich die Gras-Sau geschmiert. Nun kommt Links im zweiten Stich mit einem kleinen Schelln ...



2. Stich

... und Sie müssen Ihre blanken Schelln-Zehn zugeben. Ihr Gegner macht damit 25 Augen.

Damit genau das nicht passiert, werfen Sie im ersten Stich besser die Schelln-Zehn ab, um dieses Problem zu umgehen:

¹Falls also jeder Spieler ein Schelln hat.



1. Stich – Gras-Sau

Hier wären Sie schlauer vorgegangen und hätten die Schelln-Zehn abgelegt. Auch hier kommt Links im zweiten Stich mit einem kleinen Schelln heraus.



2. Stich

Oben sticht zwar auch in dieser Situation, allerdings können Sie hier – da Sie nun ja Schelln frei sind – auf die Gras-Sieben ausweichen, sodass Oben weniger Augen einfährt.

Sie sehen also, dass es – falls Oben die Schelln-Sau hält – besser war, die Schelln-Zehn abzuwerfen, um sie nicht an Oben zu verlieren. Doch auch wenn einer Ihrer Partner hat, ist man mit dem Abwurf der blanken Schelln-Zehn gut beraten.

Sollte Oben nämlich ein *kleines* Schelln besitzen, und einer Ihrer Partner die Schelln-Sau halten, so sind Sie danach sowieso Schelln frei und können dementsprechend Punkte in einer anderen Farbe beisteuern. Der zweite Stich könnte beispielsweise so aussehen, wenn Rechts die Schelln-Sau hätte:



Ihr Partner sticht Schelln – Sie können schmieren

Regel XII.I

Eine blanke Zehn wird – wenn möglich – so gut wie immer geschmiert (natürlich der eigenen Partei), da man dadurch verhindert, dass Sie vom Gegner mit der entsprechenden Farbsau gestochen wird.

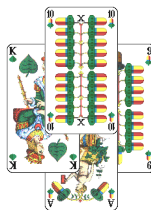
12.2 Immer den höchsten einer Farbe zugeben

Diese Regel besagt im Endeffekt nur, dass man, wenn eine Farbe (also *nicht* Trumpf) gespielt ist und man den höchsten der Farbe zugeben soll, sofern man ihn besitzt. Angenommen, Sie haben folgende Karten und Oben spielt ein Herz-Solo:



Oben spielt als letzter ein Herz-Solo

Ferner nehmen wir an, dass Rechts rauskommt mit der Eichel-Neun. Sie selbst haben drei Eichel. Damit ist die Wahrscheinlichkeit, dass Oben – Ihr Gegenspieler – Eichel frei ist, schon relativ hoch. Was sollten Sie nun also machen? Die Sau reinwerfen und riskieren, dass viele Punkte weggehen oder doch eher den König und dafür in Kauf nehmen, dass sich Oben vielleicht abspatzen kann oder Links gar einen Trumpf aufarbeiten muss? Dieses Problem ist ehrlich gesagt eines derjenigen Probleme, die so viele Lösungen haben, dass man hier definitiv keine Pauschalaussage machen kann. Betrachten wir daher einfach einige Beispielstiche:



Gut gelaufen



Trumpf „verschwendet“



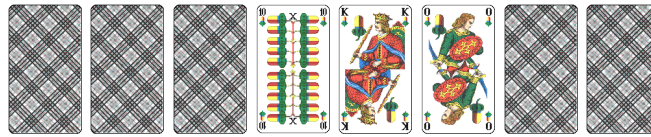
Schlecht gelaufen

Beim ersten Stich haben Sie sich entschlossen, die Sau zuzugeben. Links war frei und hat den Gras-König gelegt – also weder waghalsig geschmiert noch komplett mit Punkten gespart. Oben musste die Eichel-Zehn zugeben.

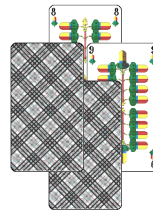
Der zweite Stich ist insofern ungünstig gelaufen, als dass Links einen Trumpf opfern musste, um die Eichel-Zehn von Oben zu sichern, die Ihre Partei eigentlich „kostenlos“ (im Sinne von: ohne Trumpfaufwendung) haben hätte können, wenn Sie Ihre Eichel-Sau gelegt hätten. Links *muss* fast stechen, wenn die Sau weder von Ihnen noch von Rechts gespielt wird.

Im dritten Stich haben Sie wieder Ihre Eichel-Sau gelegt, allerdings waren sowohl Links als auch Oben Eichel-Frei. Es hätte gut sein können, dass Links mehr Augen reinlegt – das ist der Preis, dass Links sich seine Trümpfe aufsparen kann.

Diese Regel dient in erster Linie also dazu, dass man niemanden mit einer blanken Zehn stechen lässt. Sie betrifft also vor allem die Säue der jeweiligen Farben. Wenn man *sicher* sein kann, dass die Augen sowieso weg sind, greift diese Regel selbstredend nicht. Angenommen, Links spielt einen Gras-Wenz und Oben kommt mit Eichel raus, Sie haben:

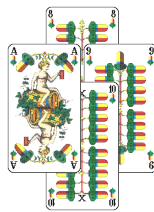


Oben kommt raus:



Was tun?

Sie können *fast* sicher sein, dass Links die Eichel-Sau hat, denn Oben bzw. Rechts hätte sie ja gelegt, wenn er sie gehabt hätte. Also wird es wohl nicht von Vorteil sein, hier die Eichel-Zehn zu legen:



Schlecht

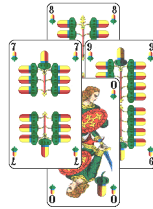


Gut

Nun könnte man argumentieren, dass man Links, wenn man nur den Ober reinlegt, eine hervorragende Gelegenheit gibt, sich abzuspatzen. Das kann insofern entkräftet werden, als dass Links zu 99,999 % die

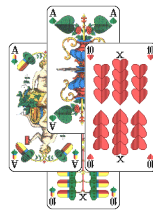
12. Richtig zugeben

Eichel-Sau hat. Also kann er sich – wenn überhaupt – nur abspatzen, indem er ein niedrigeres Eichel noch zum Wegwerfen hat. Dann würden Sie mit Ihrem Ober stechen:



Mit Ober gestochen

Da Oben und Rechts aber ihre Eichel-Sau in (fast) keinem Fall hätten sparen dürfen, können Sie ja davon ausgehen, dass Links die Eichel-Sau hat. Also spielen Sie einfach die Eichel-Zehn an, um die Eichel-Sau zu ziehen:



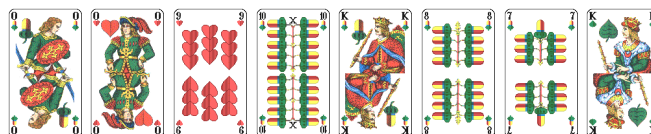
Gut nachgespielt

Regel XII.II

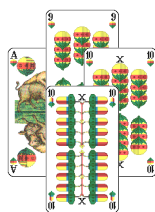
Dass man immer den höchsten einer Farbe zugeben sollte, wird damit begründet, dass man verhindern will, dass jemand mit einer Farbkarte sticht, die eigentlich von einer anderen Farbkarte (also ohne Trumpf opfern zu müssen) gestochen werden könnte.

12.3 Farbe freimachen

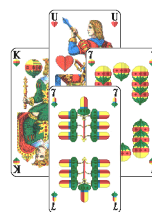
Nehmen wir einmal an, dass Oben ein Herz-Solo spielt. Sie haben folgende Karten:



Links eröffnet den Stich mit der Schelln-Sau. Die ersten beiden Stiche könnten dann wie folgt aus aussehen:



1. Stich



2. Stich

Sie haben – wie bei vielen wohl der erste Gedanke wäre – gleich im ersten Stich gut geschmiert und Ihrer Partei somit zu 31 Augen verholfen. Im zweiten Stich hat Links – Sie waren ja schon im ersten Stich frei – gleich Schelln nachgespielt. Es sind aber so wenige Punkte drin, dass es sich nicht lohnt zu stechen. Nun ein etwas anderer Verlauf der ersten beiden Stiche:



1. Stich



2. Stich

Diesmal haben Sie im ersten Stich in Kauf genommen, nur vier Augen zu schmieren (anstatt möglichen zehn), dafür sind Sie aber ab dem zweiten Stich *zwei* Farben frei: Schelln und Gras. Links hat sofort erkannt, dass Sie sich Gras freigemacht haben und gleich Gras angespielt. Oben konnte zwar stechen, doch Rechts hat darauf vertraut, dass Sie den Herz-Unter stechen können – zurecht. Somit haben Sie in den ersten beiden Stichen 51 Augen gemacht.

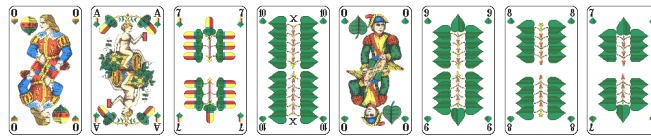
Umgekehrt muss natürlich ein guter Anspieler erkennen, dass Sie sich die Farbe frei gemacht haben. Wenn Sie selbst also die gute Farbe angespielt haben, so müssen Sie darauf achten, was Ihre Gegner zugeben – und ob sich einer Ihrer Mitspieler eine Farbe freimacht.

Regel XII.III

Oft kann es sinnvoll sein, sich eine Farbe freizumachen anstatt zu schmieren.

12.4 Trumpf freimachen

Spielt ein Gegner ein Solo bzw. irgendein Einzelspiel, so kann beispielsweise folgende Situation vorkommen: Angenommen, Rechts spielt einen Schellen Wenz und Sie haben folgende Karten:



Nun kommt Links raus und die ersten beiden Stiche laufen wie folgt ab:



1. Stich



2. Stich

So hätten Sie im zweiten Stich 18 Punkte gemacht. Hätten Sie jedoch im ersten Stich bedacht, dass Sie mit dem Schelln-Ober, also mit einem *sehr niedrigen* Trumpf sowieso nicht mehr stechen werden, so hätten die ersten beiden Stiche auch folgendermaßen ablaufen können:



1. Stich



2. Stich

Sie haben im ersten Stich einen Trumpf – Ihren einzigen – weggeworfen, damit Sie dann im zweiten Stich trumpffrei sind und schmieren können. So haben Sie im zweiten Stich statt nur 18 Augen ganze 25 Augen gemacht.

Ich habe die Erfahrung gemacht, dass dieser Kniff vor allem Anfängern Kopfzerbrechen bereitet und man oft gefragt wird: “Du wirfst Trumpf weg, is’ schon klar, oder?” Nichtsdestotrotz sollten Sie sich nicht

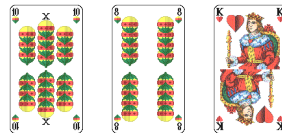
scheuen, es ab und an einmal zu wagen und zu sehen, wie sich das Spiel entwickelt – mit einer blanken Trumpf-Sieben werden Sie wohl nur in den seltensten Fällen zum Helden, der den entscheidenden Stich macht.

Regel XII.IV

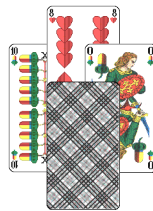
Niedrige Trümpfe kann man oft getrost wegwerfen, damit man dann trumpffrei ist und schmieren kann.

12.5 Stichmöglichkeiten nicht blankstellen

Des öfteren kommt man in folgende Situation: Ein Gegner spielt ein Einzelspiel, und man selbst ist bereits von Trumpf befreit worden, sodass man nur noch mit Farbkarten am Spiel teilnimmt. Links könnte beispielsweise einen Eichel-Wenz spielen, hat auf Gras im ersten Stich mit der Sau gestochen, und man selbst hat bei den letzten drei Stichen noch folgende Karten:



Links spielt im drittletzten Stich ein weiteres mal Trumpf, um die letzten abzuräumen. Der Stich sieht bis zu Ihnen so aus:



Drittletzter Stich — welche Karte zugeben?

Natürlich will man Links nicht unnötig viele Augen zukommen lassen, weswegen ein erster Impuls hier wohl die Schelln-Acht wäre. Allerdings: Wenn Links dann noch die Schelln-Sau hält, ist die Schelln-Zehn sofort weg! Hat Links zusätzlich sogar noch den Schelln-König, ist das Ärgernis umso größer, da Links dann *beide* Schelln-Stiche macht, obwohl Sie mit der Schelln-Zehn die Möglichkeit gehabt hätten, zumindest einen Stich zu ergattern (Sie hätten dann ja den Schelln-König gestochen). Daher sollten Sie in diesem Fall zum Herz-König greifen und die vier Augen opfern, um später eventuell mit der Schelln-Zehn stechen zu können — natürlich nur, falls Links durch Ihren Herz-König nicht die 61 Augen erreicht, die er zum gewinnen braucht.

12. Richtig zugeben

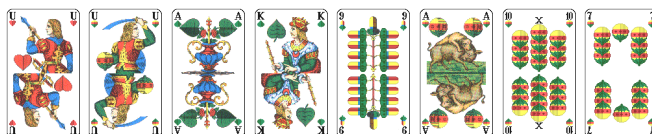
Es könnte sich in diesem Fall also als essentiell erweisen, dass Sie Ihre Schelln-Zehn nicht *blankgestellt* haben.

Regel XII.V

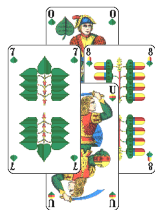
Man sollte sich nicht selbst die Möglichkeit zu stechen verderben, indem man Karten, die eigentlich stechen könnten, blankstellt.

12.6 Schmiert einer, schmieren alle

Voraussetzung: jemand spielt ein Einzelspiel. Angenommen, oben spielt ein Gras-Solo. Ihre Karten sind:

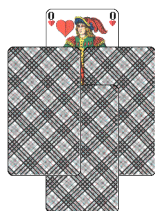


Der erste Stich läuft wie folgt ab (Oben eröffnet):



Wenig fliegt rein

Nun könnte der zweite Stich ja folgendermaßen aussehen:



Was tun?

In diesem Fall stellt sich zunächst für Rechts die Frage: Kann einer der Gegner von Oben noch stechen? Fakt ist, dass der Eichel-Ober noch in Umlauf ist. Sie wissen: Er kann höchstens noch bei Links oder bei Oben sein (warum?). Rechts aber weiß nur, dass er noch irgendwo ist (bei Oben, Links oder bei Ihnen). Nun könnte Rechts riskieren, irgendetwas zu schmieren. *Sie* sollten Ihre Entscheidung, ob Sie schmieren oder nicht, von der Karte, die Rechts reinlegt, abhängig machen.



Gut gelaufen



Schmier gespart

Ziel ist dabei, dass *entweder* alle schmieren, die können und man somit in einem Stich möglichst viele Augen unterbringt *oder* dass keiner schmiert, und man dann eben versucht, zu einem späteren Zeitpunkt gemeinsam zu schmieren.

Natürlich kann auch diese Taktik in die Hose gehen:



Links konnte nicht stechen

Links *musste* stechen

Im ersten Stich konnte Links nicht stechen und Ihre Partei hat viele Punkte an Oben abgegeben. Im zweiten Stich hat sich Rechts entschlossen, mit dem Schmieren noch zu warten – also Sie auch. Links musste aber stechen und konnte nur 10 Punkte machen.

Regel XII.VI

Schmiert einer, schmieren alle verfolgt die Taktik, dass *alle* schmieren, die es können, und man somit viele Punkte einfahren kann.

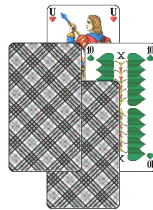
12.7 Schmier auf einer Farbe zentrieren

Dies ist eine Faustregel, die in gewisser Weise eine „Alles-Oder-Nichts“-Mentalität verfolgt, die im Schafkopf des öfteren anzutreffen ist.

Die Grundidee dabei ist folgende: Wir befinden uns in einer Situation, in der unser Gegner ein Solo spielt, und wir wissen, dass nur noch einer der Sologegner Trumpf hat und ebendieser Sologegner den nächsten Stich übernehmen wird. Es muss also geschmiert werden!

Eine mögliche Taktik lautet nun, dass nicht *verschiedene* Farben geschmiert werden sollen, sondern alle Schmierkarten von derselben Farbe sein sollen.

Dadurch soll folgende Situation vermieden werden: Wir nehmen an, dass Oben ein Herz-Solo spielt, und wir uns mitten im Spiel befinden. Bisher wurde nur Trumpf gespielt. Nun kommt der oben erwähnte Stich, der von Links gestochen werden wird:



Links wird stechen — was tun?

Nehmen wir an, wir halten die Gras-Sau, den Gras-König, die Schelln-Zehn und die Schelln-Sieben. Wir betrachten zwei mögliche Szenarien: Die Schelln-Zehn und die Gras-Sau:

Schelln-Zehn Greift man in dieser Situation nun zur Schelln-Zehn, sähe dieser Stich so (oder so ähnlich) aus:



Links hat gestochen

Betrachten wir nun einmal die Farben Gras und Schelln: Auf beiden Farben ist die Zehn bereits verschmiert, weswegen auf jeder Farbe nur noch 15 Augen da sind. Hat nun Oben beispielsweise einen Schelln-Spatzen, kann es sein, dass man – da ja jeder Farbe zugeben muss – in folgende Lage beim nächsten Stich kommt...



Schelln-Spatz: 15 Augen

Da die Schelln-Zehn bereits geschmiert wurde und Sie noch ein Schelln hatten, hat Oben seinen Schelln-Spatz (für den er ursprünglich 20 bis 25 Augen einplanen musste) für nur 15 Punkte abgeben müssen.

Gras-Sau Hätten Sie sich im Stich zuvor darauf eingelassen, die Gras-Sau reinzuwerfen, hätte es so verlaufen können:



Links hat gestochen

Links sticht wieder, und spielt im nächsten Stich Schelln aus.



Schelln-Spatz: 25 Augen

Da auf Schelln noch alles an Schmier da ist, ist dieser Stich teuer für Oben.

Natürlich hätte diese Gras-Schmier-Taktik auch nach hinten losgehen können — nämlich genau dann, wenn Oben einen Gras-Spatzen hält und Sie und Rechts munter die ganze Gras-Schmier reinbuttern.

Wie gesagt: Es handelt sich hierbei um eine Devise aus der Kategorie Alles-Oder-Nichts, die – insbesondere, wenn man noch nichts über die Fehlfarben des Solospielers weiß – auch misslingen kann. Wenn allerdings bereits bekannt wäre, dass Oben Gras frei ist, ist sie trivialerweise eine gute Option.

Ein anderer Hintergedanke bei dieser Taktik ist, dass der erste Schmierkandidat durch sein eigenes Blatt (wenn dort beispielsweise vier Gras vorhanden sind) bereits *vermuten* kann, dass der Solospieler *keinen* Spatzen der Schmierfarbe hat, und dadurch die „Richtung vorgeben“ kann für den zweiten Sologegner, der schmieren will.

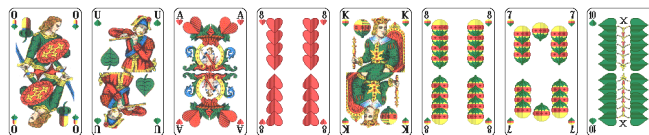
Regel XII.VII

Die komplette Schmier nur aus einer Farbe beizusteuern ist zwar riskant, kann aber in manchen Fällen durchaus sinnvoll sein, um zu verhindern, dass der Solospieler seinen andersfarbigen Spatz günstiger loswerden kann.

12.8 Als Rufspielgegner die Ruffarbe frei

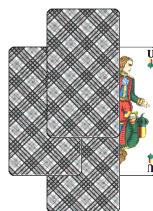
Wie bereits in Abschnitt 10.5, betrachten wir wieder die Situation, in der Sie selbst die Ruffarbe frei sind, wenn ein anderer Spieler ein Rufspiel ansagt.

Sie halten folgende Karten:



Ihre Karten

Rechts spielt an erster Stelle auf die Eichel-Sau. Der erste Stich wird von Rechts folgendermaßen eröffnet:

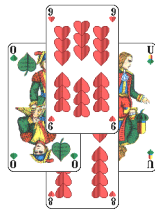


1. Stich – was tun?

Natürlich könnten Sie hier mit Ihrem Eichel-Ober einstechen und den Stich sichern. Im nächsten Stich müssten Sie dann jedoch selbst ausspielen, und könnten nicht suchen.

Besser wäre es für Ihre Partei vermutlich, wenn *Ihr Partner* diesen Stich nehmen könnte und im Anschluss suchen würde, damit Sie mit der Herz-Sau die Ruffarbe niederbügeln können.

Daher wäre es in einem solchen Fall durchaus angebracht, sich unterzustellen, und zu hoffen, dass Ihr Partner diesen Stich macht und im nächsten Stich dann sucht. Der Optimalablauf sähe demnach wie folgt aus:



1. Stich – Partner übernimmt...



... und sucht im 2. Stich, den Sie stechen

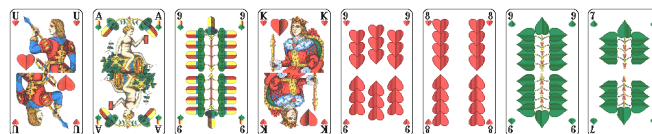
Da Sie selbst gerne hätten, dass Ihr Partner rauskommt und suchen kann, stechen Sie nicht ein und hoffen, dass Ihr Partner das erledigt, um dann zu suchen.

Regel XII.VIII

Ist man die Ruffarbe frei, so kann es sinnvoll sein, einen Trumpfstich dem Partner zu überlassen, damit dieser im Anschluss suchen kann.

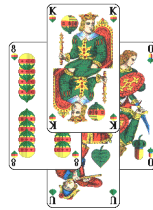
12.9 Schmieren von Säuen

Betrachten wir folgende Situation: Rechts spielt ein Schelln-Solo und eröffnet auch den ersten Stich. Sie selbst haben folgende Karten:



Ihre Karten

Der erste Stich läuft folgendermaßen ab:



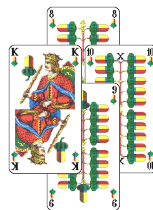
1. Stich

Nun kommt Rechts im zweiten Stich niedrig raus:



2. Stich – Sie haben geschmiert

Sie haben sich entschlossen, die Eichel-Ass zu schmieren, um Ihrer Partei viele Punkte zuzuschancen. Nun könnte aber der dritte Stich so aussehen:



3. Stich – Eichel-Sau verschmiert

Da Sie Ihre Eichel-Sau verschmiert haben, sticht Rechts mit der Eichel-Zehn, einem ursprünglichen schwerwiegenden Spatzen, für den er etwa 25 Augen einplanen musste, die er abgeben würde.

Sie sehen: Hätten Sie die Eichel-Sau nicht geschmiert, so hätte Rechts jetzt keine Chance, mit der Eichel-Zehn zu stechen. Daher gibt es viele Spieler, die die Auffassung vertreten, dass eine Sau nur dann geschmiert werden sollte, wenn man durch sie die 60-Punkte-Hürde überschreitet, also das Spiel gewinnt.

Wie gesagt: Schafkopf ist ein sehr vielfältiges Spiel, weswegen es auch richtig hätte sein *können*, die Eichel-Sau zu verschmieren. In obigem Fall wäre es jedoch ein fataler Fehler gewesen.

Regel XII.IX

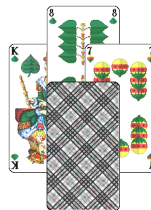
Eine Sau nur dann zu verschmieren, wenn man genau dadurch das Spiel gewinnt, soll sicherstellen, dass der Gegner nicht mit einer Farbzehn sticht, die von der Sau eigentlich gestochen werden könnte.

12.10 Schmier gehen lassen

Des öfteren kommt man in folgende Situation: Man kann entweder stechen, damit aber nur wenige Punkte machen, oder aber man spatzt sich ab, müsste aber Schmier hergeben und somit dem Gegner Augen überlassen. Betrachten wir folgende Hand:



Sie spielen ein Herz-Solo und es kommt folgender Stich zusammen:



Was tun?

Möglichkeit 1: Sie stechen mit einem Ihrer Trümpfe und fahren ein paar Augen ein. Möglichkeit 2: Sie werfen Eichel-Zehn ab und warten auf bessere Stiche. Da Sie bei Ihrer Kalkulation vermutlich davon ausgegangen sind (oder zumindest davon ausgehen sollten), die Eichel-Zehn mit mindestens 20 Punkten zu verlieren, ist dieser Stich geradezu ein "Schnäppchen" von 14 abgegebenen Punkten, das Sie sich nicht entgehen lassen sollten. Darüberhinaus ist man später Eichel frei und kann gegebenenfalls die Eichel-Sau stechen.

Im Allgemeinen müssen Sie aufpassen, dass Ihre Gegner durch ein solches Manöver nicht über 60 Augen bekommen und das Spiel dadurch gewinnen, sobald Sie die Zehn wegwerfen².

²Dazu sollten Sie (mehr oder weniger) über den aktuellen Punktestand bescheid wissen (siehe dazu Abschnitt 9.4).

Natürlich kann man nicht nur die eigene Schmier gehen lassen, sondern auch den aktuellen Stich, in dem bereits Schmier von jemandem anders liegt (siehe beispielsweise Abschnitt 11.9) oder in den wohl noch Schmier kommt, gehen lassen.

Ein erwähnenswerter Spezialfall hiervon ist es, bei einem Rufspiel die Rufsau durchzulassen, obwohl man sie stechen könnte. So *kann* es sinnvoll sein, die Rufsau durchzulassen, wenn man selbst oder der Partner dadurch an einer günstigen Position (also üblicherweise an letzter Position) sitzt, man sich eine Farbe freimacht, durch Trumpfsparen später bessere Stichaussichten hat oder der Rufsaustich relativ wenige Punkte enthält.

Allerdings kommt dieser Fall äußerst selten vor, und viele Spieler werden Sie – falls Sie einen solchen Spielzug tatsächlich durchziehen – zumindest im ersten Moment schräg anschauen. Lässt man die Rufsau freiwillig gehen, kann das nämlich (nicht ganz zu Unrecht) auch so interpretiert werden, dass man keinen Trumpf hat, mit dem man stechen könnte. Allerdings kann es gut sein, dass man in einer gewissen Situation *genau so* spielen muss, um das Spiel zu gewinnen.

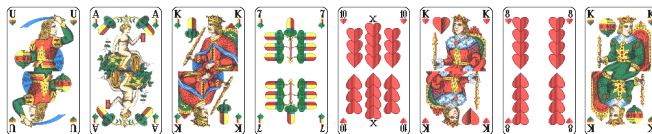
Regel XII.X

Es kann von Vorteil sein, Schmier abzuwerfen oder durchzulassen und eventuell auch den Gegnern zu geben, wenn man dafür später (mehr) sticht, eine Farbe frei ist, etc.

12.11 Sauschonung verhindern

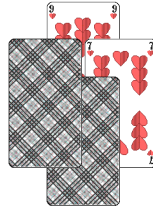
Wie bereits in Kapitel 11.8 angesprochen, kann es für den Solospieler unter Umständen hilfreich sein, eine Farbsau zu schonen, um so zwei- statt nur einmal zu stechen.

Im Umkehrschluss sollten natürlich die Gegenspieler zusehen, diesen zweiten Stich – wenn möglich – zu verhindern. Wir betrachten dazu ein Spiel, bei den Links einen starken Eichel-Wenz mit drei Laufenden spielt. Sie selbst sitzen an dritter Position und halten folgendes Blatt:



Links spielt einen Eichel-Wenz

Sie sehen, dass Sie relativ stark sind: Sie halten vier Trümpfe und können davon ausgehen, mit der Trumpfsau zu stechen, was an sich eine gute Sache ist. Allerdings können Sie auch davon ausgehen, dass Links eventuell mit drei Laufenden auftritt, Ihre Partei also nur einen Trumpfstich abgreifen wird. Oben spielt nun im ersten Stich Herz an:



Herz angespielt — Was tun?

So wie die Lage aussieht, wird Links diesen Stich mit einer höheren Herz-Karte übernehmen (Oben oder Rechts hätten die Sau vermutlich zugegeben, sofern sie sie hätten). Man könnte also annehmen, dass man hier – um keine Punkte abzugeben – einfach die Herz-Acht sollte und dann auf den Trumpfstich warten sollte. Wenn Links jedoch die Herz-Sau *und* den Herz-Ober hält, könnte dabei jedoch folgende fatale Situation eintreten: Links schont die Herz-Sau!



Links schont Herz-Sau

Nun könnte Links die Trümpfe abräumen, Sie einmal stechen lassen, und zum Schluss mit der Herz-Sau auftrumpfen.

Um diese Situation zu vermeiden, empfiehlt es sich, im ersten Stich gleich den Herz-König zu legen. Dadurch ist Links – sofern er den Stich übernehmen will – gezwungen, die Herz-Sau zu legen. Sind ihm in diesem Stich zu wenige Augen drin, so läuft er Gefahr, dass Herz gleich im zweiten Stich nachgespielt wird und einer seiner Ihrer Partner die Herz-Sau absticht. Ihre Partei hätte in diesem Fall aber sicher *mindestens* einen Stich mehr, da Links nicht die Freiheit hätte, gefahrlos mit dem Herz-Ober zu übernehmen.

Sie sollten es in analogen Situationen also so handhaben, dass es Ihrem Gegner nicht gelingt zu stechen *und gleichzeitig* seine Sau aufzubewahren. Sie erreichen dies, indem Sie eine Karte spielen, die nur von einer der beiden Farbkarten bei Ihrem Gegner gestochen werden kann, sodass ihm die andere Karte als Spatz übrig bleibt.

Regel XII.XI

Selbst wenn man dadurch zwei, drei Augen mehr im aktuellen Stich abgibt, ist es oftmals sinnvoll, es dem Spieler unmöglich zu machen, seine Sau zu schonen und *dennoch* zu stechen.

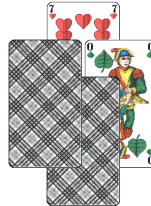
12.12 Gegner zum Überstechen seines Partners animieren

Ein Trick, der bei Rufspielen ab und an ganz nützlich sein, ist folgender: Betrachten wir die Situation, dass Oben ein Rufspiel auf die Alte spielt und Sie folgendes Blatt halten:



Sie sind der Partner von Oben

Nun eröffnet Oben das Spiel mit einem sehr niedrigen Trumpf:



Was tun?

Es stellt sich die Frage, was man in einer solchen Situation tun sollte. Der erste Impuls wäre natürlich, die Herz-Acht beizugeben, da man nicht stechen kann, und dieser Stich somit *sicher* der Gegnerpartei gehören wird.

Eine andere Variante ist jedoch die Herz-Zehn. Dadurch könnte man nämlich Links eventuell denken lassen, dass Rechts der Partner von Oben ist, was Links zum stechen verleiten könnte (sofern Links den Eichel-Ober hält):



Links übersticht seinen eigenen Partner (Rechts)

Durch diesen Zug hätte man nun erreicht, dass auf einmal der eigene Herz-Ober der höchste Trumpf im Spiel ist, und die Gegner einen Trumpf "verschwendet" haben.

Wie immer gilt, dass auch diese Taktik keine Garantie auf Erfolg beinhaltet, aber es kann durchaus Situationen geben, in denen eine solche Aktion spielentscheidend ist.

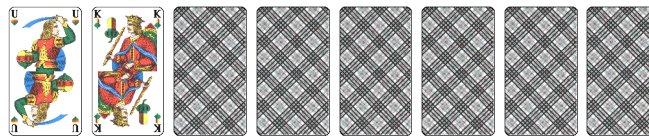
Regel XII.XII

Schafft man es, dass sich die Gegner gegenseitig überstechen, so kann man eventuell dafür sorgen, dass die eigenen Trümpfe (und die des Partners) wertvoller werden.

12.13 Trumpfsituation für Partner klarstellen

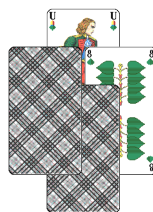
In manchen Situationen kann es sinnvoll sein, einen etwas höheren Trumpf zuzugeben als man eigentlich müsste, um seinen Partnern mitzuteilen, dass dieser Trumpf nicht beim Solospieler steht und die Partner somit das eigene Blatt eventuell besser ausbeuten können.

Ein Beispiel dazu: Oben spielt einen Eichel-Wenz, gegen den Sie selbst folgende Trümpfe halten:



Links spielt Eichel-Wenz

Links eröffnet den ersten Stich mit Herz und Oben entschließt sich, diesen Stich gleich mit dem Gras-Unter festzumachen³. Im zweiten Stich spielt Oben dann gleich den Eichel-Unter nach:

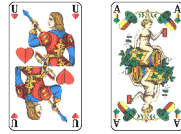


Was tun?

Sie sehen, dass Ihr rechter Nebenmann keinen einzigen Trumpf hat. Da Sie selbst auch nicht so stark sind, wird die einzige ernst zu nehmende Gegenwehr für Oben in diesem Spiel wohl von Links kommen müssen. Der erste Impuls in einer solchen Situation wäre nun wohl, den Eichel-König zuzugeben. In diesem Fall könnten Sie jedoch auch den Schelln-Unter spielen, damit Links daraus eventuell Rückschlüsse ziehen kann.

Nehmen wir an, Links hält folgende Trümpfe:

³Ob dies eine perfekte Entscheidung ist, sei an dieser Stelle mal dahingestellt.



In der gezeigten Situation könnte nun Links getrost den Herz-Unter wegwerfen, da er bereits weiß, dass der Schelln-Unter weg ist, und somit Herz-Unter und Eichel-Ass als gleich hoch betrachtet werden können (siehe Abschnitt 11.7).

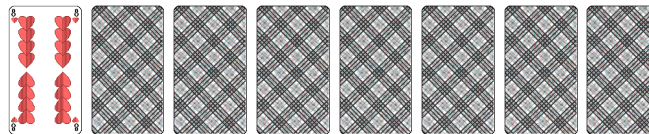
Dadurch, dass Sie Ihren Unter – mit dem Sie (wahrscheinlich) sowieso nicht gestochen hätten – gleich öffentlich gemacht haben, kann Links seine Trumpfsau nach Hause retten und Ihrer Partei einen fetten Stich bescheren.

Regel XII.XIII

Es kann sinnvoll sein, den Mitspielern durch „Zeigen“ eines Trumpfes dabei behilflich zu sein, die Stärke Ihres Blattes besser einzuschätzen und somit bessere Stiche zu sichern.

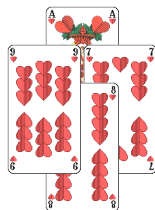
12.14 Gleichrangige Leere von unten nach oben abwerfen

Lassen Sie uns eine Situation betrachten, in der Sie selbst die blanke Herz-Acht halten, und Rechts an zweiter Stelle ein Gras-Solo spielt:

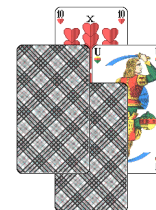


Sie haben die Herz-Acht blank

Oben eröffnet das Spiel mit Herz, und spielt im zweiten Stich Herz nach:



1. Stich



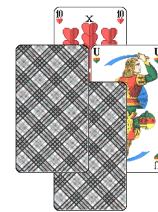
2. Stich – was tun?

Wir müssen uns also die Frage stellen, ob der verbliebene Herz-König bei Oben oder aber bei Links steht. Wir können jedoch überlegen: Im ersten Stich sieht man bereits, dass Links die Herz-Neun gelegt hat. Nach dem Prinzip “Was hätte ich an seiner Stelle getan” (siehe Abschnitt 14.4) können wir schlussfolgern, dass Links im ersten Stich den Herz-König gelegt hätte, wenn er ihn gehabt hätte — er hätte vermutlich die vier Augen nach Hause retten wollten. Wir können also davon ausgehen, dass Links mittlerweile Herz frei ist und unsere Entscheidung darauf aufbauen.

Wandeln wir das Beispiel nun ein wenig ab, sodass der König von Anfang an bei Rechts, also dem Solospieler sitzt:



1. Stich



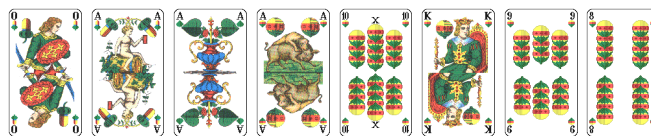
2. Stich – was tun?

Nun können wir diese Argumentation nicht mehr so wie zuvor durchführen, da Links ja die Herz-Sieben halten könnte.

Um genau solche Situationen besser interpretieren zu können, wird in einigen Runden folgendes Prinzip zur Konvention erhoben: Wenn ein Spieler mehrere Karten hat, die er zugeben könnte, ohne zu schmieren, so gibt er die niedrigste davon zu.

Angewandt auf unser Beispiel hieße das, dass Links – sofern er die Herz-Sieben gehabt hätte –, diese zugegeben hätte, da sie niedriger ist als die Herz-Neun und gleich wenige Augen bringt.

Als besonders nützlich hat sich dieses Prinzip in folgendem Beispiel aus dem realen Leben erwiesen: Rechts spielt an zweiter Stelle ein Eichel-Solo. Sie selbst halten folgendes Blatt:



Rechts spielt ein Eichel-Solo

Wir betrachten nun die ersten Stiche dieses Spiels:



1. Stich

Oben eröffnet das Spiel im ersten Stich und erwischt Rechts gleich auf Herz. Sie sind frei und schmieren ohne Risiko⁴ die Schelln-Sau.

Oben fährt im zweiten Stich mit Herz nach und zwingt Rechts somit, einzustechen. Sie selbst könnten stechen, wollen jedoch nicht den Eichel-Ober opfern. Sie riskieren es, die Gras-Sau zu legen. Sie haben dies aus folgender Überlegung riskiert:

- Links hat im ersten Stich nicht geschmiert, also hat er vermutlich *nicht* den Herz-König und auch nicht die Herz-Zehn. Es bleibt also die Möglichkeit, dass Links die Herz-Acht hält.
- Nach dem eben vorgestellten Prinzip hätte er diese dann jedoch im ersten Stich legen sollen, um seinen Partnern anzuzeigen, dass die (höhere) Herz-Neun noch bei ihm steht.



2. Stich

Anmerkung: Zusätzlich zu dieser Überlegung stützen folgende Informationen unsere Argumentation:

- Aus Abschnitt 10.4 wissen wir, dass der anziehende Spieler (in diesem Fall also Oben) eine Farbe spielen bevorzugen sollte, die er oft selbst hat, da Rechts gleich an zweiter Stelle sitzt. Sie *könnten* also davon ausgehen, dass Oben einige Herz-Karten hält.
- Wie in Abschnitt 10.8 dargelegt, sollte man nur nachspielen, wenn man davon ausgehen kann, dass einer oder zwei eigene Partner einen fetten Stich machen können. Sie könnten hier annehmen, dass Oben recht sicher war, dass Sie *und* Links Herz frei sind.

Aus diesen Überlegungen heraus haben Sie es riskiert, die Gras-Sau zu schmieren und sich freizumachen. Glücklicherweise hat die Taktik funktioniert und Links konnte einstechen.

⁴In Abschnitt 12.9 wird argumentiert, dass man eine Sau nur schmieren sollte, wenn man dadurch das Spiel gewinnt. Da Sie selbst jedoch die zugehörige Zehn halten, können Sie hier beruhigt die Schelln-Ass abwerfen.



3. Stich

Links spielt Gras (was Sie im Stich zuvor abgeworfen haben). Rechts sticht bereits verhältnismäßig hoch ein, doch Sie übernehmen mit dem Eichel-Ober und Rechts verliert das Spiel, selbst wenn er alle restlichen Stiche macht.

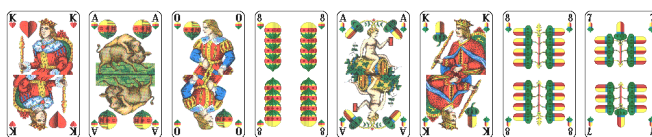
Regel XII.XIV

Niedrige, punktefreie Karten von unten nach oben abzuwerfen kann Ihren Mitspielern wertvolle Informationen über die Beschaffenheit Ihres Blattes zukommen lassen.

12.15 Übungen

Übung 12.1 (Lösung auf Seite 506)

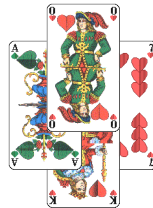
Betrachten wir folgendes Blatt, mit dem Sie an zweiter Stelle sitzen (Rechts eröffnet also das Spiel):



Oben spielt (an letzter Stelle) einen Gras-Wenz.

Der erste Stich sieht wie folgt aus:

12. Richtig zugeben



1. Stich

Der zweite Stich wird infolgedessen von Links eröffnet:

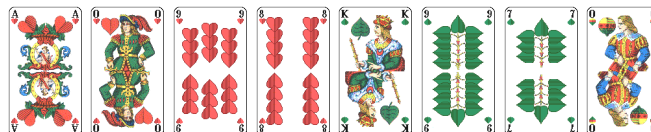


2. Stich – was tun?

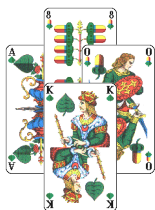
Welche Karte würden Sie spielen?

Übung 12.2 (Lösung auf Seite 507)

Betrachten Sie folgendes Spiel: Oben ist an zweiter Position und spielt einen Eichel-Wenz. Sie haben folgende Karten:



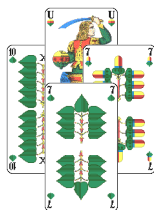
Links eröffnet das Spiel. Die ersten fünf Stiche laufen folgendermaßen:



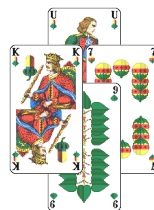
1. Stich



2. Stich



3. Stich

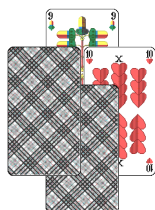


4. Stich



5. Stich

Der 6. Stich sieht bis zu Ihnen folgendermaßen aus:



6. Stich

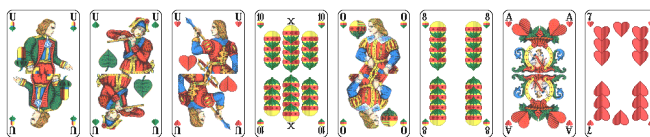
Sie selbst haben jetzt noch folgende Karten zur Auswahl:



Sie sehen: Rechts schmiert. Sollten Sie – unter Berücksichtigung der Regel „schmiert einer, schmieren alle“ – ebenfalls schmieren?

Übung 12.3 (Lösung auf Seite 509)

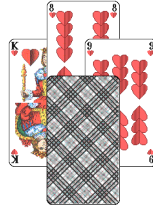
Angenommen, Sie spielen folgenden Schelln-Wenz:



Schelln-Wenz

12. Richtig zugeben

Im ersten Stich kommt Links heraus und spielt gleich Herz an:



1. Stich – Was tun?

Sie sehen: Es sind nur vier Augen drin, weswegen Sie sich entschließen könnten, nicht zu stechen und die Herz-Sieben abzuwerfen (Stichwort „Sau schonen“, siehe Abschnitt 11.8). Wäre das in diesem Fall ratsam?

13

Einige Kniffe

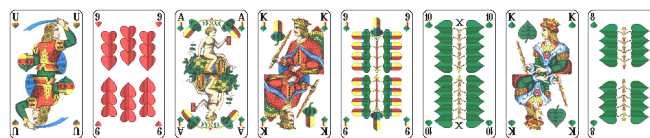
In diesem Kapitel sind einige Kniffe zusammengefasst, die ich sonst nirgends einordnen konnte, die jedoch wichtig sein können.

13.1	Hat sich mein Partner freigemacht?	317	13.7	Die letzten zwei Stiche	326
13.2	Position ausnutzen	319	13.8	Als Mitspieler eine Farbe frei	329
13.3	Psychologischer Vorteil	320	13.9	Stoß gezielt einsetzen	330
13.4	„Zehner antäuschen“	323	13.10	Trümpfe des Gegners zählen	331
13.5	Spatzen beobachten	324	13.11	Übungen	333
13.6	Abspatzen verhindern	324			

13.1 Hat sich mein Partner freigemacht?

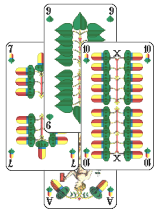
Wir haben in Abschnitt 12.3 bereits angesehen, dass es sich ab und zu lohnt, eine Farbe freizumachen. Im Umkehrschluss wäre es natürlich nicht schlecht, wenn man selbst auch erkennt, ob sich die eigenen Partner (oder auch einer der Gegner) eine Farbe frei gemacht haben. Besonders Wertvoll ist diese Information beispielsweise bei Soli.

Wir sehen uns folgendes Spiel an, bei dem Links an zweiter Stelle ein Herz-Solo spielt:



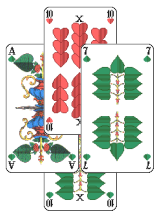
Links spielt Herz-Solo

13. Einige Kniffe



Sie eröffnen den ersten Stich mit Eichel — und erwischen Links gleich auf seinem Spatzen. Oben ist Eichel frei, schmiert aber nicht. Das ist ein Zeichen, dass Oben sich eher entschlossen hat, sich Gras freizumachen. Daher probieren Sie im nächsten Stich Gras.

1. Stich — Oben ist Eichel frei



Sie haben Gras nachgespielt und Oben kann jetzt – da er sich zuvor freigemacht hat – die Gras-Sau von Links stechen.

2. Stich — Vermutung richtig

Sie sehen: Im ersten Stich hat sich Ihr Kollege Gras freigemacht, weswegen Sie im zweiten Stich Gras anspielen und Ihre Partei viele Punkte einfahren kann.

Nun könnte man folgendermaßen argumentieren: „Nach dem ersten Stich weiß ich ja bereits, dass mein Partner Oben Eichel frei ist. Daher kann ich doch nochmal Eichel anspielen, und Links ist gezwungen, mit Trumpf einzustechen oder sich abzuspatzen.“

Diese Argumentation ist zumindest nicht ganz falsch. Allerdings stellt man schnell fest: Auf Eichel sind bereits 21 Augen weg! Das heißt, man kann auf Gras prinzipiell noch mehr Augen holen. Außerdem wird man – weil eben nur noch so wenige Augen auf Eichel da sind – Links nicht dazu zwingen können, einen allzu hohen Trumpf zu opfern. Daher ist in diesem Fall das Gras deutlich aussichtsreicher.

Eine Anmerkung noch: Man sollte aufpassen, dass man nicht zu viel hineininterpretiert, wenn jemand eine Farbe frei ist. Die eigenen Mitspieler würden – sofern sie frei sind, und der Stich Ihnen gehört – gerne versuchen, zu schmieren *und* sich eine Farbe freizumachen. Oftmals gelingt aber nicht beides, und sie müssen sich auf das eine beschränken.

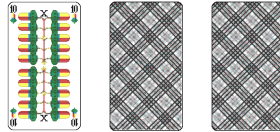
Mit der Zeit bekommt man jedoch einen relativ guten Instinkt dafür, wann sich ein Mitspieler eine Farbe freimacht, und wann nicht.

Regel XIII.I

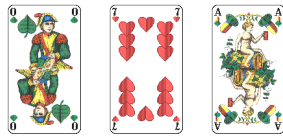
Man sollte darauf achten, ob sich die eigenen Mitspieler unter Umständen eine Farbe freimachen. Auf der freigemachten Farbe kann man den Gegner eventuell in Schwierigkeiten bringen.

13.2 Position ausnutzen

Wir betrachten ein Spiel zu einem recht fortgeschrittenen Zeitpunkt. Jeder Spieler hat bereits 5 Karten gelegt, sodass jeder Spieler nur noch 3 Karten übrig hat. Links spielt ein recht schwaches Herz-Solo, auf das er von Rechts einen Stoß erhalten hat. Bisher ist viel über die Farben gelaufen, und Sie können sich ausrechnen¹, dass die Kartenverteilung wie folgt ist:



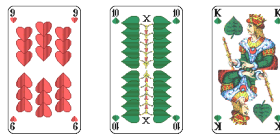
Karten von Oben weitgehend unwichtig



Karten von Links

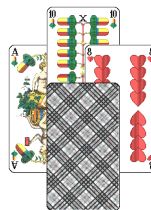


Karten von Rechts



Karten von Rechts

Nun kommt Links im drittletzten Stich mit der Eichel-Sau heraus, in der Hoffnung, noch ein paar Punkte mitzunehmen:



Was tun?

Rechts hat den Stich bereits verhaftet, aber Sie sind ebenfalls Eichel frei. Sie könnten also jede Ihrer Karten legen. Aber welche sollten Sie legen?

¹Dass man sich so etwas herleiten kann, ist in der Praxis meist sehr schwierig (wenn nicht gar unmöglich). Ich habe dieses Beispiel eher der Anschaulichkeit halber gewählt, um die zugrundeliegende Strategie aufzuzeigen.

Wenn man hier seinem ersten Impuls folgen würde, so würde man vermutlich einfach die Gras-Zehn schmieren. Warum das jedoch *falsch* wäre, können wir uns folgendermaßen überlegen: Wenn wir die Gras-Zehn schmieren, macht Rechts den Stich. Dann müsste im vorletzten Stich Rechts herauskommen – entweder mit dem Herz- oder dem Eichel-Ober.

Spielt Rechts den Eichel-Ober, so wirft Links seine Herz-Sieben ab, und sticht den letzten Stich dann mit dem Gras-Ober. Entscheidet sich Rechts für den Herz-Ober, so kann Links den vorletzten Stich mit dem Gras-Ober einfahren.

Betrachten wir nun die Situation, in die Links kommt, wenn Sie selbst den Eichel-Stich mit der Herz-Neun überstechen würden: Im vorletzten Stich würden Sie dann Gras ausspielen, und Links könnte mit dem Gras-Ober oder der Herz-Sieben einstechen – aber beide Karten könnte Rechts stechen. Auch den letzten Stich würde Rechts dann machen.

Das heißt, wenn Sie das Eichel stechen würden (obwohl es ja bereits Rechts gehört), so kann Links – aufgrund seiner Position – *keinen* Stich mehr machen. Daher wäre es in diesem Fall besser, Rechts zu überstechen und Links gar nicht mehr zum Stich kommen zu lassen.

Regel XIII.II

Kann man einen Spieler in eine ungünstige Position bringen, so kann es sein, dass man ihm keine Möglichkeit (oder zumindest weniger Möglichkeiten) zum Stechen bietet.

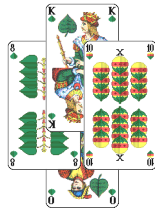
13.3 Psychologischer Vorteil

Ein ab und an unterschätzter, aber eventuell nützlicher Punkt ist der Psychologische Vorteil, den man sich unter Umständen durchaus zunutze machen kann. Allerdings ist dieses Mittel mit extremer Vorsicht zu genießen, da man hier auf die Gedankengänge der anderen „vertrauen“ muss. Dennoch wird an dieser Stelle kurz darauf eingegangen.

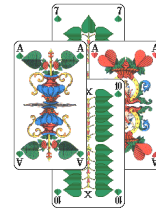
Angenommen, sie spielen einen Wenz und haben als Spatzen noch Gras-Ober und Gras-Zehn:



Natürlich wollen Sie so wenige Augen wie möglich abgeben. Also spielen Sie „rein intuitiv“ zuerst den Ober. Angenommen, einer Ihrer Gegner ist schlau und hebt sich die Sau auf, dann könnte es folgendermaßen gehen:



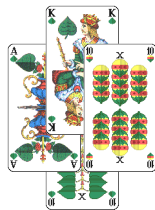
Sau von Gegner geschont



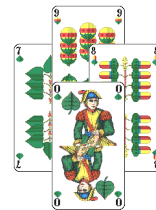
Mit Sau gestochen

Weil Links die Sau geschont hat und das auch Oben sofort erkannt hat, geben Sie insgesamt 49 Augen ab.

Hätten Sie gleich die Gras-Zehn gespielt, so hätte Links (wahrscheinlich) nicht die Sau geschont:



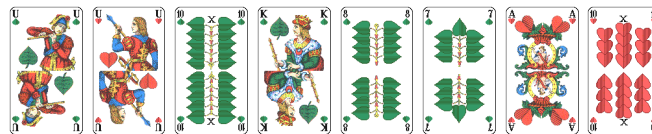
Sau sticht



Ihr Ober sticht

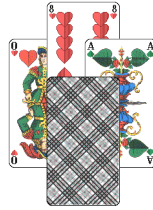
So „opfern“ Sie zwar gleich die Zehn, allerdings stechen Ihre Gegner nur einmal mit „nur“ 35 Augen.

Betrachten wir noch ein zweites Beispiel, bei dem Sie an letzter Stelle mit folgendem Blatt Gras-Wenz spielen:



Gras-Wenz

Nun eröffnet Links den ersten Stich gleich mit Herz — und Rechts sticht ein:



Rechts sticht auf Herz ein — was tun?

Wir betrachten die zwei möglichen Szenarien und ihre Auswirkungen auf die Entwicklung des Spiels:

Herz-Zehn zugegeben Natürlich wollen Sie Ihren Gegnern nicht zu viele Punkte zukommen lassen, was im ersten Moment dafür spräche, die Herz-Zehn beizugeben. Überlegen wir uns kurz, was dann geschehen könnte: All Ihre Gegner sehen, dass Sie die Herz-Zehn zugegeben haben, die Herz-Sau aber noch fehlt. Da eine Sau nur in sehr seltenen Fällen geschont wird (siehe Abschnitt 12.2), werden Ihre Gegner eins und eins zusammenzählen und in den meisten Fällen recht schnell dahinter kommen, dass die Herz-Sau noch bei Ihnen steht. Folglich wird einer Ihrer Gegner versuchen, möglichst bald zu stechen und Herz nachzuspielen in der Hoffnung, dass Rechts noch einen Trumpf hat, mit dem er Ihre Herz-Sau abholen kann.

Herz-Sau zugeben Geben Sie die Herz-Sau zu, so spendieren Sie zwar einen Punkt mehr, allerdings haben Ihre Gegner dann schwereres Spiel, wenn es darum geht, herauszufinden, ob Sie noch ein weiteres Herz halten. Oben und Links wissen nur, dass sie jeweils *nicht* die Herz-Zehn halten, aber sie können sich nicht sicher sein, wer die Herz-Zehn hält. In der Tat sieht es ja eher so aus, als hätten Sie die Herz-Sau blank gehalten, da Sie sonst ja eine Karte zugegeben hätten, die weniger Punkte für Ihre Gegner gebracht hätte.

Sie könnten dadurch Ihre eigenen Karten also verschleiern und Ihren Gegnern dadurch das Leben schwerer machen.

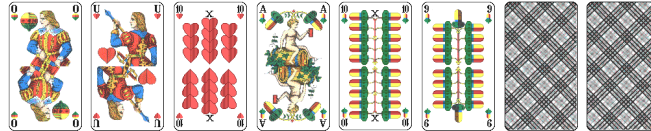
Der psychologische Vorteil reicht allerdings noch weiter. Sie könnten beispielsweise einen Farbwenz mit drei Spatzen in allen Farben gewinnen – weil Ihre Gegner nicht vermuten, dass Sie alle drei Farben haben und wenn Sie sich abspatzen können. *Wie gesagt:* Der psychologische Vorteil ist sehr begrenzt und man sollte sich nicht ausschließlich auf ihn verlassen. Jedoch kann er in einigen Situationen wertvoll sein, wenn es darum geht, eigene Schwächen des Blattes nicht zu offenbaren.

Regel XIII.III

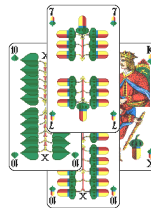
Der psychologische Vorteil kann helfen, das eigene Blatt zu verschleiern und dadurch beispielsweise Möglichkeiten zu erhalten, sich günstig abzuspatzen.

13.4 „Zehner antäuschen“

Dieser Trick wird oft eingesetzt, wenn man einem Gegner vorgaukeln will, dass einer seiner Partner den aktuellen Stich stechen kann, er selbst sich beispielsweise also abspatzen oder schmieren kann. Angenommen, Sie haben folgendes Blatt:



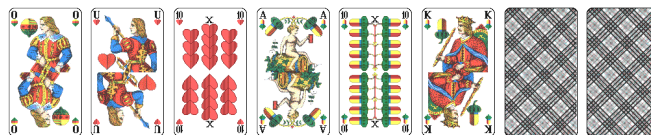
Ferner setzen wir voraus, dass Links mit Oben zusammenspielt und Rechts den aktuellen Stich eröffnet. Eichel wurde noch nicht gespielt:



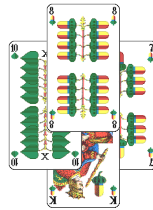
Sau geschont

Sie haben sich die Sau gespart und nur die Zehn reingeworfen. Links meint, dass sein Partner (Oben) also noch die Sau haben muss, da Sie sie sonst gelegt hätten. Also schmiert er hoffnungsvoll die Gras-Zehn, damit sein Partner mit der Eichel-Sau viele Augen einfahren kann. Oben muss aber die Eichel-Sieben zugeben und Ihre Partei hat 24 Augen nach Hause gebracht.

Der Trick, die Zehn anstatt der Sau zu spielen, ist bei *sehr vielen* Spielern – besonders, wenn sie schon etwas Erfahrung haben – wohlbekannt und funktioniert daher oft nicht. Zweckmäßiger ist es dann oft, etwas unter der Zehn zu legen, das aber dennoch hoch ist. Beispiel – Ihre Karten:



Rechts gehört zu Ihnen und spielt Eichel an:



Trick gelungen

Hier wäre der Trick optimal aufgegangen. Links hat gemeint, dass sein Partner (Oben) noch stechen kann und deswegen geschmiert. Oben musste aber zugeben.

Regel XIII.IV

Legt man nicht die Sau, sondern eine Karte darunter, von der man aber weiß, dass sie nur von Trumpf gestochen werden kann, so kann es sein, dass man vom Gegner Schmier ergattert.

13.5 Spatzen beobachten

Dieser Kniff kommt zugegebenermaßen recht selten zum Tragen, dennoch möchte ich ihn hier vorstellen. Er ist hauptsächlich dann sinnvoll, wenn jemand ein Einzelspiel wagt und noch einen kleinen Spatzen von einer Farbe hat, von der allerdings schon viel Schmier weg ist. Diese Spatzen werden dann nur allzu gerne vergessen.

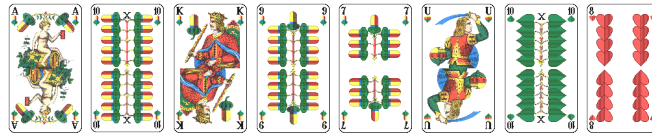
Es wird lediglich gesagt, dass man darauf achten sollte, was die Mitspieler legen. Nehmen wir an, sie haben noch die Eichel-Neun und wissen, dass die Eichel-Acht als einziges verbleibendes Eichel noch irgendwo in Umlauf ist. Dann sollten Sie darauf achten, ob einer Ihrer Mitspieler die Eichel-Acht reinwirft (denn die Eichel-Acht ist ja nicht mehr viel Wert). Wenn aber keiner Ihrer Mitspieler die Eichel-Acht legt, so können Sie davon ausgehen, dass sie wohl noch bei Ihrem Gegner ist.

Regel XIII.V

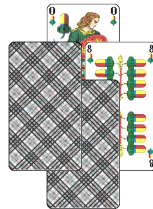
Ab und an kann man mit einer niedrigen Farbkarte noch einen gerne vergessenen Spatzen stechen.

13.6 Abspatzen verhindern

Oft gerät man in eine Situation, in der man weiß, dass die gegnerische Partei die momentan angespielte Farbe *sicher* frei ist und den Stich somit machen könnte. Dazu folgendes Beispiel: Links spielt einen Gras-Wenz, Ihr Blatt sieht folgendermaßen aus:



Nun nehmen wir an, dass der erste Stich von Oben folgendermaßen eröffnet wird:



Hier stellt sich die Frage, was Sie legen sollten. Sie wissen: Links ist *hundertprozentig* Eichel frei (es sind nur sieben Eichel im Spiel, fünf davon haben Sie selbst, die anderen beiden wurden ja schon von Ihren Mitspielern Oben und Rechts gelegt).

Man könnte folgendermaßen argumentieren: Sie sollten nur die Sieben oder die Neun legen, da Sie somit Ihrem Gegner keine Augen „spendieren“. Sehen wir an, was in so einem Fall passieren könnte:



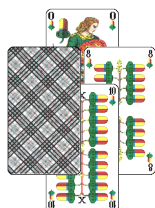
Links hätte sich abgespatzt, da in diesem Stich erstens sehr wenige Augen drin waren und er zweitens an einer angenehmen Position (nämlich an vierter Stelle) sitzt.

So weit so gut. Nun könnte man argumentieren, dass man ihn im zweiten Stich in eine unangenehmere Position drängen könnte, wenn man den König spielt:



Doch auch in diesem Stich hätte sich Links abgespatzt, da er für den Schelln-Ober ursprünglich wahrscheinlich zwanzig bis fünfundzwanzig Augen berechnet hatte und ihn so mit zehn Augen los wird.

Sie sollten in einem solchen Fall schon die Eichel-Zehn „opfern“, dass sich Links nicht so leicht abspatzen kann und es ihn zumindest eine *nennenswerte* Augenzahl kostet, seinen Spatzen abzuwerfen:



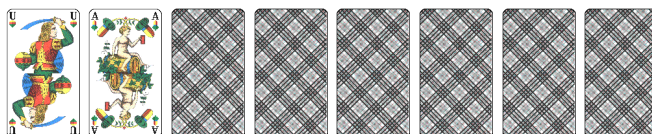
Jetzt würde es Links vermutlich schon etwas schwerer fallen, seinen Ober einfach wegzuwerfen. Wirf er ihn nämlich weg, so gibt er 16 Augen ab und sitzt zusätzlich an zweiter Stelle, was für ihn natürlich nachteilig ist. Sticht er ihn, so hat er sich noch mit seinem Schelln-Ober als Spatzen herumzuschlagen.

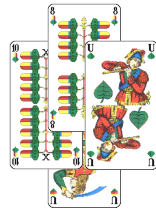
Regel XIII.VI

Man sollte – gerade dann, wenn wahrscheinlich noch Spatzen da sind – schon Augen legen, damit der Gegner seine Spatzen nicht billig losbekommt.

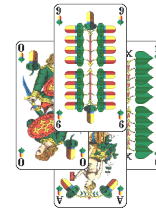
13.7 Die letzten zwei Stiche

Diese Situation kommt sehr oft vor: Wir nehmen mal an, Sie spielen einen Herz-Wenz und haben als letzte zwei Karten noch folgendes:



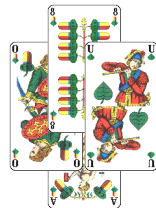


Unter angespielt

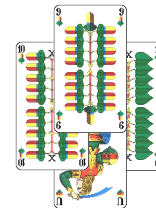


Rechts kommt mit *Gras* raus

Hätten Sie also zuerst den Unter angespielt, so hätten Sie gar nicht mehr gestochen. Wie wäre es gelaufen, wenn Sie zunächst die Sau angespielt hätten?



Eichel-Sau wird gestochen



Unter wird gestochen

In diesem Fall hätten Sie noch einmal gestochen und sogar 16 Augen gemacht. Dadurch, dass Sie zuerst die Eichel-Sau gespielt haben, zwingen Sie Rechts, seinen Unter zu opfern, sodass Sie seine Gras-Zehn danach mit Ihrem Schelln-Unter stechen können.

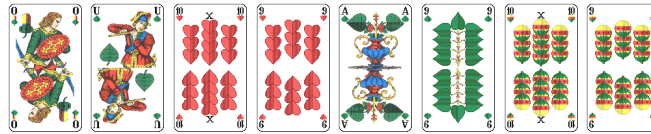
Betrachtet man beide Fälle, so sieht man, dass man – sofern man zuerst die Sau spielt – *immer* mindestens so erfolgreich war, wie wenn man zuerst den Unter gespielt hätte. Man sollte in einem solchen Fall also stets die Farbsau anspielen.

Regel XIII.VII

Ist noch ein hoher Trumpf in Umlauf, den man nur ziehen könnte, wenn man seinen letzten Trumpf dafür opfert, so ist es sinnvoller zu versuchen, den Gegner, der den hohen Trumpf hat, zu zwingen, auf Farbe einzustechen, damit man gegebenenfalls mit seinem eigenen Trumpf noch sticht.

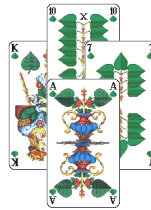
13.8 Als Mitspieler eine Farbe frei

Eine Situation, in die man erstaunlich oft gerät, ist die folgende: Man selbst wird von einem anderen Spieler in einem Rufspiel gerufen (ist also Mitspieler) und ist eine Farbe frei. So auch im folgenden Blatt:



Angenommen, Oben spielt als zweiter auf die Blaue. Die Frage lautet nun: „Gibt es eine Möglichkeit, meinem Partner (also Oben) zu zeigen, dass ich Eichel frei bin?“

Ja, diese Möglichkeit gibt es tatsächlich. So etwas zeigt man für gewöhnlich damit an, dass man eine andere Farbe spielt (in diesem Fall also Schelln). Angenommen, im ersten Stich wird gesucht:



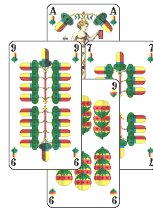
1. Stich

Also eröffnen Sie den nächsten Stich. Wenn Sie Ihrem Partner (Oben) jetzt andeuten wollen, dass Sie Eichel frei sind, so können Sie Schelln spielen:



2. Stich

Wenn Oben Ihren Hinweis verstanden hat, sollte er Eichel nachspielen:



3. Stich

Jetzt könnte Oben – wenn möglich – noch einmal Eichel spielen, damit Sie stechen:



4. Stich

Man kann also seinem Partner durchaus deuten, dass man als Mitspieler eine Farbe frei ist, indem man gezielt von der Regel „Spieler Trumpf, Nichtspieler Nichttrumpf“ abweicht. Wer glaubt, dass diese Variante nur in eingespielten Runden Gang und Gäbe ist, der täuscht sich gewaltig. Diese Art, anzuzeigen, dass man eine Farbe frei ist, ist erstaunlicherweise nämlich weit verbreitet.

Aber Achtung: Diese Variante ist mit Vorsicht zu genießen, da das Spielen von Farbe auch oft bedeuten kann: „Ich habe keinen Trumpf“. Viele Spieler spielen daher zuerst einen Trumpf, um zu zeigen, dass sie durchaus Trumpf besitzen, und erst dann eine Farbe, um den Hinweis zu geben. Vor allem Einsteiger sollten jedoch von diesem Kniff nur bedingt Gebrauch machen. Außerdem sollte man ihn nicht anwenden, bevor die Parteienaufteilung nicht geklärt ist (d.h. nicht, bevor man sich entweder mit Trumpf zu erkennen gegeben hat oder – noch besser – schon gesucht wurde).

Regel XIII.VIII

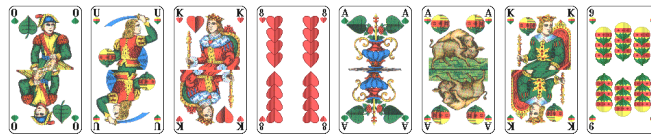
Man kann seinem Rufspielpartner signalisieren, dass man eine Farbe frei ist, indem man gezielt von „Spieler Trumpf, Nichtspieler Nichttrumpf“ abweicht.

13.9 Stoß gezielt einsetzen

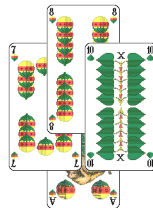
Wenn man einen Stoß gibt, vermutet man in der Regel, dass man das Spiel gewinnen wird. Es gibt jedoch Spieler, die in gewissen Situationen ganz gezielt stoßen, um ihrem Partner etwas anzudeuten.

Beispielsweise könnten Sie in folgende Situation kommen. Rechts spielt auf die Eichel-Ass und Oben eröffnet das Spiel. Einige Spieler geben – sofern sie die Ruffarbe frei sind, in diesem Fall also Eichel – sofort einen Stoß, um ihrem Mitspieler zu signalisieren, dass er unbedingt so schnell wie möglich mit so vielen Punkten wie möglich suchen soll. So ermutigen Sie Ihrem Mitspieler eventuell, mit einer punkttestarken Karte zu suchen.

Noch kniffliger ist beispielsweise folgendes: Wir nehmen an, dass Rechts auf die Gras-Ass spielt, Links gestoßen hat, und Sie folgende Karten haben:



Sie sehen, dass Sie selbst drei Schelln-Karten halten. Sie könnten dann folgendes versuchen: Stoßen Sie zurück! Damit weiß Rechts, dass Sie zu ihm gehören. Dann könnten Sie die *Schelln*-Ass anspielen und hoffen, dass Rechts frei ist:



Rechts schmiert

Da Sie zurückgestoßen haben und Rechts somit weiß, dass Sie zu ihm gehören, kann er auf Ihre Schelln-Ass schmieren. Anschließend könnten Sie noch einmal Schelln nachspielen.

Bei solchen Tricks sollte man darauf achten, mit wem man zusammenspielt. Es kommt nämlich nicht selten vor, dass solche Stöße dann nach hinten losgehen.

Regel XIII.IX

Es kann durchaus sinnvoll sein, den Stoß als zusätzliche Information für den Partner zu nutzen. Es wird aber nicht von jedermann gerne gesehen.

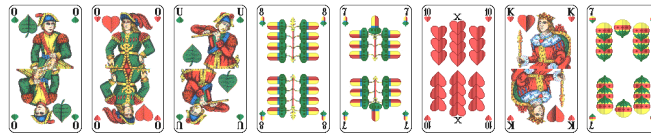
13.10 Trümpfe des Gegners zählen

Dies ist ein Kniff, der besonders dann von Nutzen ist, wenn man bei einem Einzelspiel (also Solo oder Farbwenz) der stärkste Gegenspieler ist. In einem solchen Fall kann man sich nämlich ab und zu erschließen,

13. Einige Kniffe

wie viele Trümpfe beim Solospieler sind.

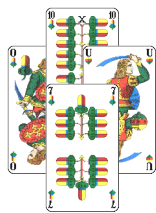
Betrachten wir beispielsweise folgendes Spiel. Links spielt an erster Position ein Eichel-Solo und Sie haben folgendes Blatt:



Links spielt Eichel-Sticht

Da sie selbst 5 Trümpfe haben, wissen Sie, dass $14 - 5 = 9$ Trümpfe auf die anderen drei Spieler verteilt sind.

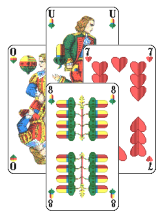
Die ersten beiden Stiche laufen folgendermaßen ab:



1. Stich

Sie sehen, dass Oben und Rechts ebenfalls Trumpf haben. Also wissen Sie, dass Ihre Partei mindestens 7 Trümpfe hat (Ihre 5 Trümpfe, und den von Oben und den von Rechts). Das heißt, dass Links zu Beginn selbst höchstens 7 Trümpfe gehabt haben kann.

Nach dem ersten Stich kann Links also noch höchstens 6 Trümpfe auf der Hand haben, da er einen schon ausgespielt hat.



2. Stich

Im zweiten Stich ist Rechts Trumpf frei, Oben hatte noch Trumpf. Sie haben zugegeben.

Zählt man jetzt die Trümpfe die schon gefallen sind, kommt man auf 7. Das heißt, prinzipiell sind noch $14 - 7 = 7$ Trümpfe im Spiel, von denen Sie selbst noch drei halten. Links hat also noch höchstens 4 Trümpfe.

Da Links aber noch 6 Karten hat, muss er mindestens zwei Farbkarten halten.

Somit kann man – durch simples Nachzählen der Trümpfe – herausfinden, wie viele Trümpfe der Spieler hat (oder auch ein Gegenspieler). Wichtig ist, dass man daraus dann sofort rückschließen kann, wie viele Farbkarten der Spieler noch haben *muss*.

Da Farbkarten immer die Möglichkeit beinhalten, dass es sich um Spatzen handelt, kann diese Information durchaus wertvoll sein.

Besonders wertvoll ist diese Information natürlich dann, wenn das Spiel schon dem Ende zugeht und der Solospieler nur noch wenige Trümpfe hat. Dann kann man ihm eventuell seine letzten Trümpfe ziehen und

die Farben abräumen.

Regel XIII.X

Durch einfaches Zählen der Trümpfe kann man sich errechnen, wie viele Farbkarten ein Solospieler hat.

13.11 Übungen

Übung 13.1 (Lösung auf Seite 510)

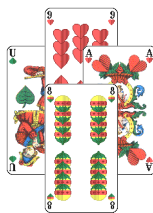
Eine nicht ganz einfache Frage: Links spielt einen Herz-Wenz. Sie haben zu Beginn folgendes Blatt:



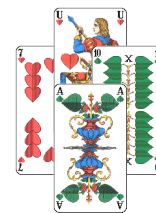
Links eröffnet das Spiel. Die ersten drei Stiche sehen folgendermaßen aus:



1. Stich



2. Stich



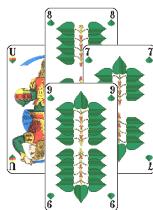
3. Stich

Ihre Partei hat von den ersten drei Stichen also einen gemacht. Die nächsten drei Stiche laufen so ab:

13. Einige Kniffe



4. Stich

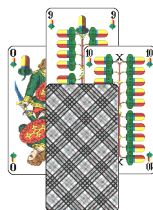


5. Stich



6. Stich

Nun kommt der siebte Stich:

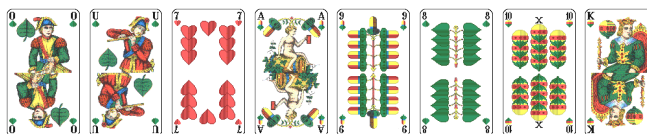


7. Stich – Was tun?

Sie haben noch die Eichel-Sau und die Eichel-Acht. Welche der beiden Karten legen Sie am besten?

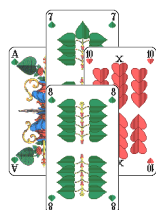
Übung 13.2 (Lösung auf Seite 511)

Links eröffnet das nun folgende Spiel, bei dem Rechts ein Herz-Solo (an dritter Stelle) spielt. Sie selbst halten eingangs folgende Hand:



Rechts spielt ein Herz-Solo

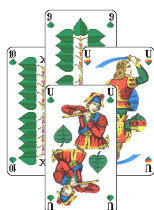
Die ersten sechs Stiche laufen folgendermaßen ab:



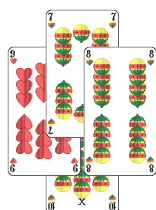
1. Stich



2. Stich



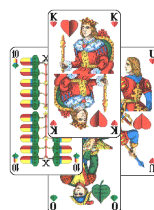
3. Stich



4. Stich



5. Stich

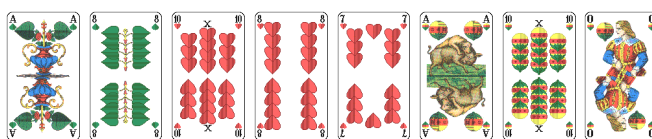


6. Stich

Sie müssen also den siebten Stich eröffnen. Für welche Karte sollten Sie sich entscheiden?

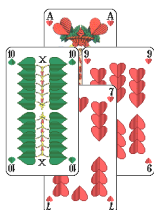
Übung 13.3 (Lösung auf Seite 512)

Links spielt an letzter Stelle einen Gras-Wenz. Ihr Blatt hält folgende Karten für Sie bereit:



Ihr Blatt

Oben eröffnet das Spiel. Die ersten fünf Stiche laufen folgendermaßen ab:



1. Stich



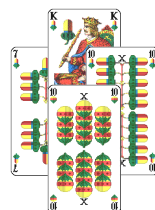
2. Stich



3. Stich

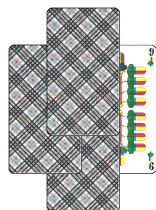


4. Stich



5. Stich

Folglich kommt Rechts im sechsten Stich raus. Er spielt Eichel-Neun nach:



6. Stich — was tun?

- (a) Wie interpretieren Sie den fünften Stich?
- (b) Welche Karte sollten Sie im sechsten Stich legen?

14

Spielweise

Zum Abschluss des Taktikteils möchte ich mich in diesem Kapitel damit beschäftigen, wie man erfolgreich spielen *könnte* und wie man den Weg zum Profi am besten meistert. Dazu werden hier nicht Taktik in bestimmten Spielsituationen, sondern die allgemeine Spielweise betrachtet.

14.1	Verhältnis Risiko - Erfolg	337	14.6	Karten nicht wegwerfen	343
14.2	Das Ausloten der eigenen Spielweise	339	14.7	Die Position	345
14.3	Was macht einen guten Spieler aus?	340	14.8	Kartensortierung	345
14.4	Was würde ich an seiner Stelle tun?	341	14.9	Bluffen	347
14.5	Qualität der gegnerischen Spielweise	343	14.10	Übungen	351

14.1 Verhältnis Risiko - Erfolg

Natürlich muss man beim Schafkopfen, wenn man vorhat zu gewinnen, auch ab und an etwas riskieren. Die Frage ist nur, welches Risiko man eingehen sollte.

In Abb. 14.1 ist der Zusammenhang zwischen Erfolg und Risiko(freudigkeit) aufgezeigt. Je weiter rechts man auf der Risiko-Achse geht, desto riskanter ist die Spielweise. Je höher man in der Erfolg-Achse kommt, desto erfolgreicher ist die Spielweise.

Die Kurve ist „quasifreihand“ erstellt und orientiert sich in etwa an den eingezeichneten Knontrollpunkten. Um sie zu errechnen, wurde folgendes gemacht: Es wurden über einen Zeitraum von zweieinhalb Jahren verschiedene Spieltypen betrachtet. Die Spieler sollten jedem Spiel, das sie selbst gespielt haben, einen Risikofaktor zuordnen (eine Zahl zwischen 0 und 10, wobei 0 für „absolut sicheres Spiel“ und 10 für „(fast) ungewinnbar“ steht). Aus diesen Werten wurde dann der Durchschnitt gebildet¹.

Dann wurde zu den jeweiligen Spielern ihr Gewinn bzw. Verlust angesehen und in Relation zu der Risikofreudigkeit gesetzt.

¹Es wurden also für alle gespielten Spiele zunächst die Summe der einzelnen Risikofaktoren r_i errechnet und danach durch die Anzahl der gespielten Spiele n geteilt. Das Resultat war dann die Risikofreudigkeit r

$$\frac{\sum_{i=1}^n r_i}{n} =: r \quad (14.1)$$

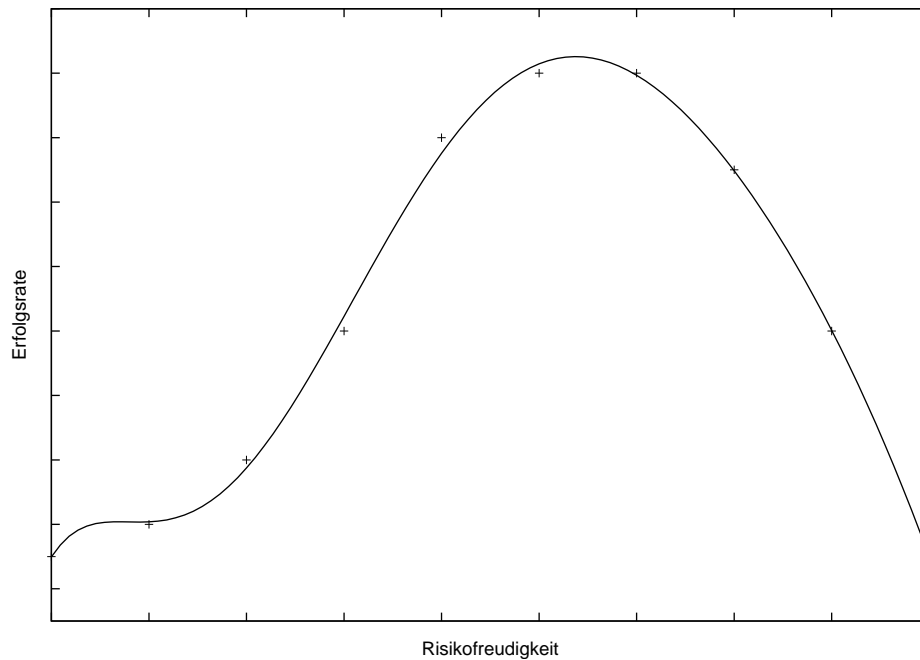


Abbildung 14.1.: Zusammenhang zwischen Erfolg und Risiko

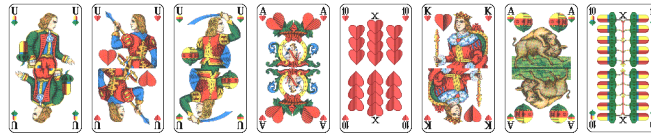
Ich gebe gerne zu, dass diese Methode fernab jeglicher wissenschaftlicher Standards liegt. Dennoch gibt sie vermutlich einen Einblick, wenn man bedenkt, dass dabei über zehntausend Spiele bewertet worden sind.

Man sieht sehr deutlich, dass ganz „feige“ Spieler, also diejenigen, die selbst Spiele nicht spielen, die man schon als „relativ sicher“ bezeichnen könnte, auf Dauer eher weniger erfolgreich werden – genau wie diejenigen, die wirklich jeden Hund spielen und enorme Risiken in Kauf nehmen. Die meistversprechende Variante ist also, ein gesundes Mittelmaß zu finden.

Dennoch bin ich der Meinung, dass man *einen Teil* der riskanten Spiele nicht verfallen lassen sollte und ruhig einen etwas „experimentellen“ Spielstil einhalten sollte, um – vor allem am Anfang – die Frage, wie und was man spielen kann, etwas auszuloten. Damit meine ich nicht, dass man nur noch Harakiri-Versuche durchziehen sollte, sondern ab und zu einmal ein Experiment wagt. Insgesamt sollte man natürlich zusehen, dass man sicher spielt, d.h. nicht immer gleich versucht, die Gegner schneider oder gar schwarz zu spielen, sondern einfach nur aufpasst, dass man seine 60 (bzw. 61) Augen macht und das Spiel möglichst sicher über die Bühne bringt.

Sicherlich ist es nicht nachteilig, wenn man seine eigene Risikofreudigkeit variiert. So sollten vor allem Spieler, die sich normalerweise weniger zutrauen, durchaus ab und zu ein Spiel ohne 4 oder ähnliche „Sensationen“ wagen. So habe ich bereits jemanden getroffen, der folgenden Wenz-Tout gewonnen hat²:

²Der Spieler hat sich also *von vornherein* dazu verpflichtet, alle Stiche zu machen.



Fragwürdiger Wenz-Tout

Dabei wurde von einem Gegenspieler im Verlauf des Spiels die Eichel-Ass verschmiert. Dies hat der Spieler folgendermaßen erreicht: Er hat zunächst Trumpf gespielt – einfach um die Gegner zu zwingen, irgendwelche Farben abzuwerfen. Dabei hat sich der Spieler mit der Eichel-Sau entschlossen, selbige abzuwerfen. „Wenn der einen Tout spielt, kann ich doch nicht davon ausgehen, dass er einen Spatz hat“, war seine Begründung.

Alles oder nichts? Einige Spieler vertreten die Auffassung, man solle stets nach dem Motto „Alles oder nichts!“ spielen. Damit ist eine Spielweise gemeint, bei der die Spieler versuchen, so zu spielen, dass das Spiel entweder gewonnen wird, oder aber haushoch verloren. Diese Spieler legen dann beispielsweise keinen Wert darauf, schneiderfrei zu werden, sondern versuchen, das Spiel komplett herumzureißen.

Spieler, die nach dieser Mentalität spielen, suchen beispielsweise oft mit der Zehn der Ruffarbe, oder spielen allgemein gern Farbzehner an, schmieren in riskanten Situationen, etc. Es kommen durchaus Spiele zustande, bei denen unkonventionelle Manöver gefragt sind, und man deutlich von der Spielnorm abweichen muss, um sie zu gewinnen. Dann kann diese „Risikotaktik“ aufgehen.

Wenn alle Spieler einer Runde gleich gut und gleich riskant spielen (und das über einen längeren Zeitraum), wird in aller Regel niemand reich und ebensowenig arm. Spielen in einer Runde jedoch Spieler mit unterschiedlichem Können (natürlich auch über längeren Zeitraum), so würde ich meinen, dass der bessere Spieler mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit auf Dauer gewinnt.

14.2 Das Ausloten der eigenen Spielweise

Schon des öfteren haben sich Leute gewundert, dass sie meistens verlieren, obwohl sie eigentlich nicht schlecht spielen und die Spiele, die sie spielen, sogar meist noch gewinnen. Entweder hatten sie eine verquere Selbsteinschätzung (wogegen man nicht viel machen kann), eine Pechsträne (auch dagegen ist schwer anzukommen) oder aber zu viel Respekt vor ihren Gegenspielern.

Wenn es einem so geht, dass man selbst „nur noch“ verliert, sollte man (gedanklich) eine Liste mit allen Spielen, die man gespielt hat, aufstellen und dann folgendes überprüfen (dabei vor allem die Soli beachten, da die im Regelfall ja die teuren Spiele sind): Welchen Anteil meiner Spiele habe ich gewonnen? Ist dieser Anteil recht hoch (schätzungsweise über 85 %) und Sie verlieren immer noch, dann spielen sie *wahrscheinlich* recht zurückhaltend, vielleicht *nur* die Spiele, die Sie absolut sicher gewinnen. Sie können in diesem Fall dann ruhig etwas mehr riskieren. Umgekehrt gilt natürlich: Wenn der Anteil der Spiele, die man selbst spielt und *verliert*, recht hoch ist, sollte man seine Taktik etwas defensiver ausrichten.

Sollten Sie sogar über 95% all Ihrer Spiele gewinnen, und verlieren dennoch, so spielen Sie fast sicher zu zurückhaltend. Beim Schafkopf muss man ein gewisses Risiko eingehen, sonst spielt man selbst ja bald gar nicht mehr.

Um seine eigene Spielweise zu perfektionieren, sollte man – wie bereits in Kapitel 1 angesprochen – vor allem zu Beginn der Karriere den guten Spielern über die Schulter schauen und deren Tricks nachvollziehen. Außerdem sollte man durchaus einen Turnierbesuch riskieren, sofern man mit den Grundlagen des Schafkopfs vertraut ist und einigermaßen flüssig spielt. Denn nur durch Spielpraxis (die gerade beim Zusammenspiel mit unbekannten Mitspielern geschult wird) bekommt man letztendlich die Übung, die man benötigt, um ein guter Schafkopfer zu werden.

14.3 Was macht einen guten Spieler aus?

Recht einfach könnte man diese Frage folgendermaßen beantworten: „Der perfekte Spieler macht nie einen Fehler und gewinnt (punkte- bzw. geldmäßig) auf die Dauer stark.“ Da diese Antwort allerdings geradezu utopisch ist und wohl jeder mal einen Fehler macht, würde ich den „perfekten Spieler“ eher folgendermaßen charakterisieren: Der perfekte Spieler macht das, was er sich irgendwie erschließen kann, richtig. Für Entscheidungen, die eher auf Glück beruhen (Welche Farbe anspielen? Sau aufheben?), hat er ein gutes Händchen.

Grob eingeteilt könnte man vielleicht folgende Abstufungen ausmachen. Ist ein Spieler dabei auf einer gewissen Stufe, so muss er natürlich alle Anforderungen der darunterliegenden Stufen beherrschen.

1. Der Spieler kann die Regeln und spielt flüssig.
2. Der Spieler weiß, welche *wichtigen* Trümpfe (Ober, evtl. Unter) weg sind.
3. Der Spieler weiß, welche *wichtigen* Farbkarten (Ass, Zehn) weg sind.
4. Der Spieler weiß, wie viele Punkte bereits gespielt sind.
5. Der Spieler weiß, welche Trümpfe weg sind.
6. Der Spieler weiß, welche Farbkarten weg sind.
7. Der Spieler weiß, welche Karte wann gespielt wurde.
8. Der Spieler weiß, wer bzw. welche Partei wie viele Punkte hat.
9. Der Spieler weiß, welche Karte wann von wem gespielt wurde ...
10. ... und zieht daraus Rückschlüsse über die verbleibenden Karten, Parteiaufteilung, Chancen, Spatzen, etc.

Die Meinungen gehen hierbei weit auseinander. Manche halten es für wichtiger, zuerst die Augen mitzuzählen und lernen erst später, die Trümpfe zu beachten. Allerdings habe ich die Erfahrung gemacht, dass die meisten Schafkopfspieler relativ schnell ein Gespür dafür entwickeln, ob eine Karte noch gestochen werden kann oder nicht (d.h. dass die meisten recht schnell (zumindest in etwa) „wissen“, welche Trümpfe schon gespielt sind) und erst später die Augen mitzählen.

Natürlich sind (fast) alle oben genannten Punkte nur von der Natur, dass sie mit dem Gedächtnis zusammenhängen. Weitere Punkte, die ein guter Spieler beherrscht, sind, sich Farbe oder gar Trumpf freizumachen, zu wissen, dass man ab und zu Schmier freiwillig abgeben sollte, oder erkennt, wann sein Partner sich eine Farbe frei gemacht hat.

Es ist dabei zu beachten, dass nicht jeder Punkt in jedem Spiel gravierend ist. Allerdings ist in den meisten Spielen mindestens einer der genannten Punkte ausschlaggebend.

Manche Spieler behaupten auch, ein guter Schafkopfer unterscheide sich von einem normalen Schafkopfspieler nur im letzten Punkt, allerdings halte ich persönlich diese Trennung für etwas zu strikt.

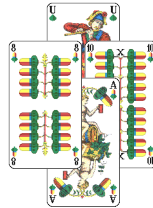
Ich habe in meinem ganzen Leben noch keinen Spieler getroffen, der noch nie einen Fehler gemacht hätte, allerdings schon recht viele, die an die Definition des perfekten Spielers recht nahe herankommen.

Wir haben in den Kapiteln 10 bis 13 viele Taktiken gesehen, die in bestimmten Spielsituationen vorteilhaft sein könnten. Ein guter Spieler würde vermutlich versuchen, die Kartenverteilung und Situation einzuschätzen, um dann die bestmögliche Taktik auszuwählen.

14.4 Was würde ich an seiner Stelle tun?

Um die vorher genannten Punkte gut zu meistern (vor allem das Ziehen von Rückschlüssen), ist oftmals folgende Herangehensweise sinnvoll: Man versetzt sich in die Haut des Spielers, über den man gerne Informationen hätte und überlegt sich, was man selbst an seiner Stelle getan hätte.

So kann man beispielsweise folgendes machen: Nehmen wir an, Oben spielt einen Eichel-Wenz, und der erste Stich (Oben eröffnet) lautet folgendermaßen:



1. Stich – Links sticht nicht

Wir sehen, dass Links den Stich nicht gestochen hat – obwohl bereits 23 Augen drin waren. Daraus können wir mit (nahezu) hundertprozentiger Sicherheit sofort folgern, dass Links diesen Stich nicht übernehmen *konnte*. Also können wir davon ausgehen, dass Oben den Eichel-Unter hält.

Auch wenn es nicht ganz offensichtlich ist, haben wir uns gefragt: Was würden wir an der Stelle von Links *gerne tun*? Da bereits 23 Augen drin liegen, *würden wir gerne stechen*. Also würde wohl auch Links gerne stechen. Da Links aber nicht sticht, liegt es nahe, dass Links diesen Stich nicht stechen *kann*.

Während diese Überlegung sehr elementar und einfach war, kann der Sachverhalt durchaus etwas verwickelter liegen, und man muss sich eventuell etwas mehr anstrengen: Nehmen wir an, Sie spielen beispielsweise auf die Gras-Sau, und Links kommt folgendermaßen im ersten Stich heraus:



Links spielt Gras-Sau an – Rechts legt Gras-Zehn

Wir sehen, dass Rechts die Gras-Zehn gelegt hat, obwohl die Gras-Sau seinem Gegner (nämlich Links) gehört und seine Partei auch keine Chance mehr hat, diesen Stich zu machen. Warum hat Rechts also zur Gras-Zehn gegriffen? Natürlich weil er *musste*. Wir können also folgern, dass Rechts nach diesem Stich Gras frei sein wird.

Ich möchte an dieser Stelle noch ein weiteres Spiel betrachten, in dem wir die Überlegungen aus Abschnitt 11.7 einfließen lassen. Angenommen, Sie spielen folgenden starken Gras-Wenz:



Gras-Wenz

Oben eröffnet das Spiel, und die ersten beiden Stiche laufen wie folgt:



1. Stich – Rechts sticht ein



2. Stich – Sie stechen auf Herz ein

Im dritten Stich zücken Sie nun den Eichel-Unter:



3. Stich

Wir können nun (*so gut wie*) sicher sagen, dass die Gras-Zehn bei Oben steht. Denn:

- Links sieht, dass keiner seiner Mitspieler Ihren Eichel-Unter stechen kann. Also wird er versuchen, so wenig wie möglich zu schmieren. Da er aber die Sau legt, hatte er vermutlich keine andere Karte zur Auswahl.
- Oben sieht, dass Links die Sau spielt, und realisiert, dass nun Schelln-Unter und Gras-Sau bereits weg sind. Dadurch sind seine Trümpfe Herz-Unter und Gras-Zehn plötzlich gleich hoch und er wirft den Herz-Unter.

Hinweis: In diesem Buch (insbesondere bei einigen Übungen) haben Sie genau das schon relativ oft getan. Wir haben uns einzelne Stiche angesehen und überlegt, wer welche Karte gelegt hat bzw. legen *musste* und daraus Rückschlüsse über die Karten des betreffenden Spielers gezogen.

14.5 Qualität der gegnerischen Spielweise

Je länger man Schafkopf spielt, desto leichter fällt es, die Spielweise anderer Spieler zu beurteilen: Kann jemand deuten, ob sich jemand eine Farbe frei macht? Macht er sich Trumpf frei, wenn es angebracht ist? Überlegt er lange? Riskiert er ab und an ein riskantes Spiel, oder scheint er nur auf Hundertprozentige zu warten? Spielt er oft Farben nach, oder greift er lieber zu einer neuen?

All diese Fragen lassen Rückschlüsse zu, wie erfahren jemand mit dem Spiel bereits ist. Sie können (und sollten) Ihre Spielweise daran anpassen. Ich persönlich halte es für ausgesprochen unsportlich, sich gezielt unerfahrene Schafkopfer zu suchen und dann mit ihnen um Geld zu spielen. Aber ich halte es durchaus für erlaubt, gegen unerfahrenere Gegner das ein oder andere Experiment zu wagen, das sich eventuell nicht bei Gegnern getraut hätte, die bereits mit allen Wassern gewaschen sind³.

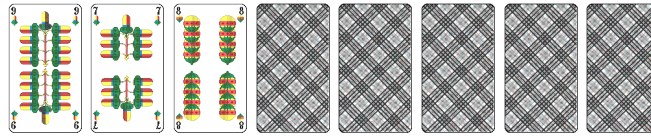
Kurioserweise ist es nicht immer einfacher, gegen blutige Anfänger zu gewinnen, da diese ab und an solch ungewöhnliche Spiele spielen, dass man aus Erfahrung gar nicht damit rechnet, dass die entsprechenden Hände als spieltauglich eingestuft werden.

Außerdem haben auch viele erfahrene Spieler gewisse Eigenheiten, die man sich zunutze machen darf. So gibt es beispielsweise Spieler, die beim Rufspiel als Gegenspieler im ersten Stich den Eichel-Ober anspielen, wenn sie ihn halten. Trifft man auf einen solchen, so sollte man dessen "Freundschaftsangebote" mit Vorsicht genießen. Besonders bei Spielern, die schon recht viel Erfahrung haben, empfiehlt es sich, ab und an genau *gegen* diese Erfahrungswerte zu spielen (siehe dazu auch Abschnitt 13.3).

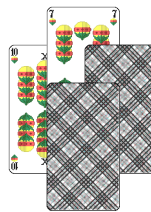
14.6 Karten nicht wegwerfen

Ein Punkt, den ich in diesem Zusammenhang noch ansprechen will, ist folgender: Viele Spieler werfen – wenn sie nur noch Siebener und Achter auf der Hand haben, ihre Karten einfach weg. Haben Sie beispielsweise noch folgende drei Karten auf der Hand, so sagen sie einfach „ich gebe ab“ und legen ihre Karten zu den Stichen des Gegners.

³Ich empfehle, von Zeit zu Zeit auch bei solchen Spielern derartige Experimente durchzuführen.

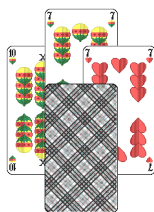


Was daran meiner Ansicht nach falsch ist, ist folgendes: Nehmen wir an, Rechts spielt ein Rufspiel mit Links zusammen (Sie spielen also mit Oben). Sie haben noch die oben dargestellten Karten. Angenommen, der Gras- und Herz-Ober sind noch im Spiel. Dann könnte der drittletzte Stich so beginnen:



Rechts muss überlegen

Nun nehmen wir weiter an, Rechts ist Schelln frei und hat noch den Gras-Ober und die Herz-Sieben. Wenn er *weiß*, dass Sie nur noch Spatzen haben, weil Sie Ihre Karten bereits abgegeben haben, so kann er beruhigt mit der Herz-Sieben stechen und im Anschluss seinen Ober spielen:

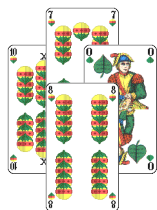


Sie haben abgegeben ...



... und Rechts sticht noch einmal

Nehmen wir nun an, dass Sie Ihre Karten nicht abgegeben haben. Dann muss Rechts zumindest überlegen, ob er es riskieren kann, die Schelln-Zehn nur mit der Herz-Sieben zu stechen oder ob er sie nicht doch besser absichern soll. Dann *könnte* es folgendermaßen ausgehen:



Rechts sichert den Stich ...



... und Ihr Partner sticht noch einmal

Daher ist es nicht sinnvoll, einfach seine Karten wegzuwerfen.

Ich gebe gerne zu, dass diese Situation nicht besonders häufig vorkommen mag. Aber wenn sie vorkommt, ist es umso ärgerlicher, wenn man leichtfertig seine Karten einfach abgegeben hat.

14.7 Die Position

Ein Punkt, der ebenfalls ab und an von Bedeutung ist, ist die Position, d.h. die Stelle, an der man selbst sitzt. Denn offensichtlich ist es ein Unterschied, ob man ein Spiel selbst eröffnen kann (also an 1. Position sitzt) oder ob man irgendwo inmitten des Stichs (also an 2. oder 3. Position) sitzt.

Weitere Details zu den Vor- und Nachteilen von Positionen beim Solospiel finden Sie in Abschnitt 4.4.

Hier möchte ich noch kurz auf weitere Details zur Position eingehen:

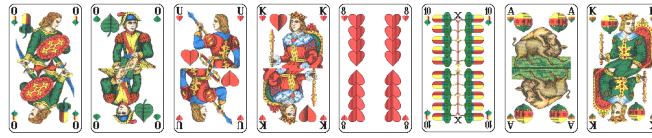
Besonders wertvolle Positionen sind die erste und die vierte Position, da man hier entweder selbst bestimmen kann, wie der nächste Stich läuft, oder man sitzt hinten und hat den Vorteil, dass die Gegenspieler nicht wissen, was man selbst legen wird.

Eine weitere Information, die man aus der Position ziehen kann, ist die folgende: Wenn bereits alle Spieler "weiter" gesagt haben, hat wohl keiner von ihnen ein Blatt, mit dem er spielen kann – also können Sie eventuell etwas "gewagtere" Spiele versuchen, die man an erster Stelle vielleicht nicht unbedingt riskieren würde.

Dies ist besonders bei Rufspielen bzw. Herz-Soli sinnvoll: In den meisten Spielen sind Ober, Unter und Herz Trumpf. Sitzt man also mit vielen Herzen an letzter Stelle und schwankt zwischen Herz-Solo und Rufspiel, so kann man – wenn alle vorangehenden Spieler beispielsweise recht zügig "weiter" sagen – durchaus mal ein Herz-Solo ausprobieren.

14.8 Kartensortierung

Die meisten Spieler sortieren ihre Karten der Übersichtlichkeit halber. Dabei ordnen die meisten ihre Karten nach Trumpf und den drei Farben. Erstaunlich viele Spieler ordnen ihre Karten „absteigend“ nach ihrer Güte, d.h. ganz Links (bzw. ganz Rechts) die Trumpf von oben nach unten und danach die Farben:

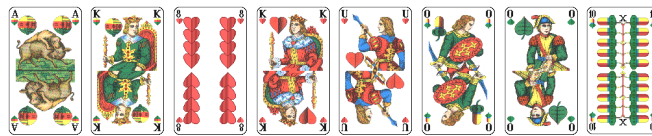


Einige Spieler sehen ganz genau hin, wo der Spieler seine Karte aus dem Blatt zieht und ziehen daraus Schlüsse über die Karte. Angenommen, Sie ziehen ihre zweite Karte von Links, den Gras-Ober, so werden die eben erwähnten Spieler daraus schließen, dass Sie auch noch den Eichel-Ober haben. Daher ist es empfehlenswert, die Sortierung immer wieder umzustellen.

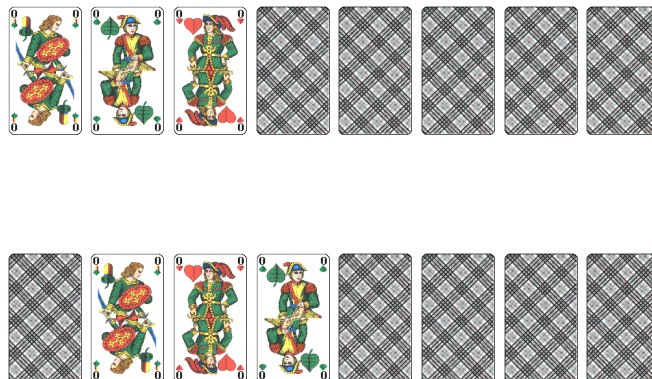
Sie können beispielsweise die Farben links, und die Trümpfe rechts arrangieren:



Oder Sie ordnen die Trümpfe in umgekehrter Reihenfolge in Ihr Blatt ein:



Denn dann können Ihre Gegner kein eindeutiges Muster in Ihrer Sortierung erkennen. Solche Umstellungen im eigenen Blatt sind meiner Ansicht nach vor allem bei Laufenden von Vorteil:





Denn gerade bei Laufenden kann man durchaus Rückschlüsse ziehen, wenn ein Spieler seine Karten immer gleich anordnet.

Angeblich soll es sehr gute Spieler geben, die ihre Karten überhaupt nicht sortieren. Allerdings ordnen ca. 9 von 10 guten Spielern, die ich kenne, Ihre Karten, sodass sie einen guten Überblick haben, wo die Stärken und Schwächen des Blattes liegen.

14.9 Bluffen

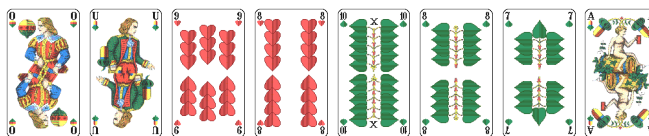
Das Bluffen gehört in vielen anderen Spielen ja zum guten Ton. Da beim Schafkopfen im Allgemeinen nicht viel gesprochen wird, könnte man meinen, dass es auch mit den Bluffs nicht weit her ist.

Doch weit gefehlt! Auch beim Schafkopfspiel kann man – mitunter auf sehr subtile Weise – den Gegner auf die falsche Fährte locken. Allerdings muss dieser das Spiel bereits ein wenig beherrschen.

14.9.1 “Geschichten erzählen”

Man darf an den wenigsten (ja, sogar an den allerwenigsten) Schafkopftischen Worte über seine eigenen Karten verlieren. Allerdings gibt es viele Spieler, die mit Ausrufen wie “Heid geht ja gaaaar nix!” oder “Schon wieder so ein Mistblatt!” ihre Mitspieler zumindest indirekt informieren. Derartige Bekundungen sind zwar nicht immer gern gesehen, allerdings meist noch im Rahmen des Erlaubten.

Einige Spieler gehen sogar noch einen Schritt weiter und machen folgendes: Angenommen, Sie haben folgendes Blatt:



Schelln frei

Und Rechts spielt an dritter Position ein Herz-Solo. Nun kommt Links mit Schelln-Sau heraus (genau das, was Sie sich wünschen!). In so einer Situation bluffen einige Spieler insofern, als dass sie einfach – sobald Links die Schelln-Karte legt, tief seufzen und so tun, als sei Schelln das schlechteste Anspiel seit Jahren. Das soll den Solospieler dazu verleiten, niedrig einzusteichen, damit Sie drübersteichen können und Augen einfahren.

Das heißt, mit solchen kleinen Schwindeleien und Andeutungen kann man durchaus ein wenig bluffen. Man sollte jedoch bedenken, dass derartige Aktionen nicht immer geduldet werden. Während einige Spieler

meinen, so etwas gehört ganz natürlich zum Schafkopf dazu, behaupten andere, derartiges gehe schon schwer in Richtung Unsportlichkeit.

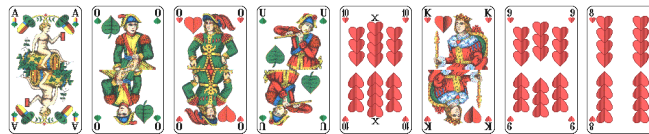
Man sollte sich also auf jeden Fall vorher informieren, wie es in der jeweiligen Runde gehandhabt wird, um eventuelle Streitigkeiten zu vermeiden. Wenn Sie nichts genaueres wissen, riskieren Sie lieber nichts.

14.9.2 Kartensortierung

Eine Methode, mit der es *hundertprozentig* erlaubt ist, zu bluffen, ist die folgende: Wie bereits vorher (Abschnitt 14.8) angesprochen, sortieren die meisten Spieler Ihre Karten.

Wenn nun Ihre Gegner annehmen, dass Sie Ihre Karten sortieren, können Sie sie gezielt irreführen, indem Sie eine andere Sortierung verwenden.

Folgendes ist beispielsweise ein Trick, der gerne angewendet wird: Angenommen, sie spielen ein Herz-Solo, bei dem Sie die beiden mittleren Ober halten. Bei folgender Sortierung sind links vom Herz-Ober genau zwei Karten.



3 Laufende angetäuscht

Ziehen Sie nun den Herz-Ober, so *könnten* Ihre Gegenspieler meinen, dass – nachdem links von der Karte zwei andere sind – Sie ebenfalls den Eichel- und den Gras-Ober halten. Daher könnten sie glauben, dass Sie drei Laufende besitzen.

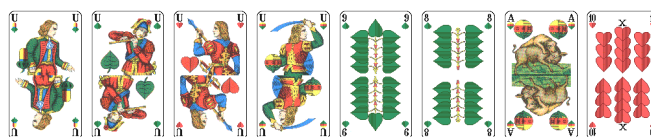
Ebenso kann man, wenn man bei einem Stich an letzter Stelle sitzt, bereits an eine Karte fassen, die an einer “Spatzenstelle” sitzt, um dem Gegner zu signalisieren, dass man einen Spatzen hat – um dann im letzten Moment doch zu einer anderen Karte zu greifen und einzustechen.

Diese Art der Täuschung funktioniert jedoch nur mit Spielern, die schon etwas Erfahrung haben und auf solche Details achten wie die Kartensortierung des Gegners. Es ist also ein höchst eingeschränktes Mittel, allerdings ein durchaus erlaubtes. Es kann Ihnen schließlich keiner vorschreiben, wie Sie Ihre Karten zu sortieren haben.

14.9.3 Riskante Touts

Einer der gewagtesten Bluffs ist der folgende: Man spielt ein Tout⁴ *mit einem Spatzen*! Beispielsweise folgender Gras-Wenz Tout:

⁴Man verpflichtet sich also *vor Spielbeginn*, alle Stiche zu machen.



Riskanter Gras-Wenz Tout

“Das ist doch unmöglich zu gewinnen”, werden wohl sehr viele Spieler sagen. Allerdings kenne ich Spieler, die solche Dinger von Zeit zu Zeit durchziehen – und sogar noch gewinnen.

Der Trick dabei ist einfach folgender: Wenn jemand einen Tout spielt, also von vorne herein behauptet, alle Stiche zu machen, dann könnte man davon ausgehen, dass er *keinen Spatzen* hat. Also – so denken sich manche Spieler – kann ich getrost meine Herz-Sau wegwerfen, da er ja keinen Spatzen hat.

Genau damit jedoch hat in obigem Beispiel der Spieler gerechnet. Und nur dadurch gewinnt er das Spiel.

Natürlich kann man auch dabei ein wenig nachhelfen. Zuerst sollte man wie immer die Trümpfe ziehen, also drei oder vier Unter spielen. Im Anschluss vielleicht noch einen Trumpf, dann eventuell die Schelln-Sau, danach wieder Trumpf. Nun muss man natürlich hoffen, dass die Herz-Ass irgendwann verschmiert wird – vielleicht glaubt der Spieler ja, dass Sie noch ein zweites, kleines Schelln halten. Sobald die Herz-Ass jedoch weg ist, hat man gewonnen.

Ein solches Spiel sollte man, um es zu gewinnen, möglichst schnell spielen, um den Gegnern nicht viel Zeit zum Nachdenken zu lassen und sie möglichst zu verwirren.

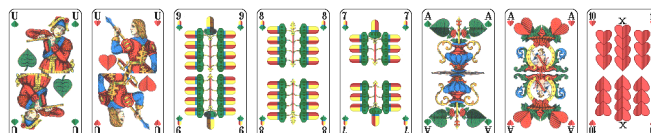
Sie müssen aber aufpassen: In vielen Runden, in denen man einen Tout ansagt, fragen die Gegner, sobald alle Trümpfe gezogen sind: “Jetzt stech’ ma eh nimmer, oder?!”, was die Situation schwierig gestaltet...

14.9.4 Trickreiche Stöße

Wie bereits in Kapitel 13.9 angesprochen, kann man einen Stoß auch zu Zwecken einsetzen, die über das Verdoppeln des Spielpreises hinaus gehen. In dem genannten Kapitel haben wir beispielsweise gesehen, wie man den Stoß einsetzen könnte, um dem Mitspieler etwas zu signalisieren.

An dieser Stelle möchte ich jedoch noch eine andere – allerdings *sehr* riskante – Variante des Stoßes vorstellen, die ich letzstens „live“ miterleben durfte.

Unten (der Spieler, der an letzter Stelle saß), hatte folgende Karten:



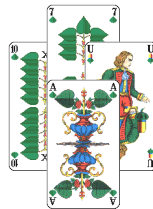
Karten von Unten

Gespielt wurde von Rechts ein Eichel-Solo Tout⁵. Unten konnte also davon ausgehen, dass Rechts fünf Laufende hat und somit keinen *keinen einzigen* Stich abgeben wird.

⁵Rechts hat sich also von vornherein verpflichtet, *alle* Stiche zu machen.

Links durfte das Spiel eröffnen, und kam mit der Gras-Zehn heraus.

Obwohl Unten Gras *nicht* frei war, hat er – sobald er die Gras-Zehn gesehen hat – gestoßen. Was er damit erreichen wollte (und in diesem Fall auch geschafft hat), war folgendes: Rechts bekam ein flaues Gefühl im Magen und dachte, dass Unten Gras frei wäre. Daher hat Rechts den Stich folgendermaßen abgesichert:



1. Stich – Rechts opfert Eichel-Unter

Dadurch, dass Rechts den Stich absichern wollte und den Eichel-Unter geopfert hat, wurden die fünf Trümpfe von Unten plötzlich sehr viel wert, da der Gras-Unter nun stechen konnte!

Rechts verlor dieses (eigentlich gewinnbare) Eichel-Solo Tout mit fünf Laufenden.

14.9.5 „Vorschmeißen“

Meist ist es ein Nachteil, wenn man seine Karte vorschnell in den Stich zugibt, da man dem Gegner dadurch eine zusätzliche Information gibt. Hier wird eine Situation gezeigt, in der es eventuell von Vorteil sein könnte, dennoch vorzuschmeißen.

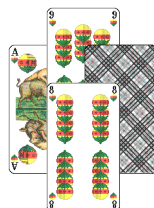
Stellen Sie sich vor, Sie spielen einen Eichel-Wenz mit folgendem Blatt:



Eichel-Wenz

Nehmen wir weiterhin an, dass Links das Spiel eröffnet, indem er Schelln anspielt. Oben hat in unserem speziellen Fall die Schelln-Zehn und überlegt, ob er sie schmieren soll oder nicht. Schmiert er sie, so bekommt seine Partei über 20 Punkte. Schmiert er sie jedoch nicht, so kann er später noch eines Ihrer beiden Schelln stechen (das weiß er jedoch nicht).

Wenn Sie nun „vorschnell“ die Schelln-Acht legen, also die Schelln-Acht zugeben, ohne auf die Karte von Rechts zu warten, kämen wir in die folgende Situation:



1. Stich – Sie „schmeißen vor“

Das *könnte* Rechts dazu verleiten, zu schmieren, da er sieht, dass Sie ja schon ein Schelln zugegeben haben. Somit läuft Rechts keine Gefahr, die 10 Punkte abzugeben. Dadurch würde dann Ihr Schelln-König hoch.

Das heißt, in diesem Fall *könnten* Sie Ihren Gegner dazu verleiten, eine Karte zu schmieren, die andernfalls noch stechen würde.

Anmerkung: Ich persönlich bin kein Anhänger von solchen Tricks, und in vielen Runden werden solche Manöver auch nur sehr ungern geduldet, da sie schon als unsportlich gelten. Ich rate daher jedem Spieler, *niemals* vorzuschmeißen. Der „Trick“ ist an dieser Stelle nur der Vollständigkeit halber erwähnt.

14.9.6 Lange überlegen, obwohl man nur eine Karte hat

Eine weitere Möglichkeit besteht darin, so zu tun, als hätte man die Wahl zwischen verschiedenen Karten zum Zugeben, obwohl man in Wirklichkeit nur eine einzige Karte hat, die man zugeben dürfte. So kann man eventuell andere Spieler in die Irre führen, da diese denken könnten, dass sie noch mehr Karten der entsprechenden Farbe (bzw. Trumpf) halten.

14.9.7 Fazit

Wir haben gesehen, dass es durchaus Möglichkeiten gibt, seine Mitspieler ein wenig an der Nase herumzuführen. Inwieweit diese Taktiken erfolgreich sind, hängt entscheidend von Ihren Mitspielern ab — außerdem werden diese Tricks nicht überall gern gesehen.

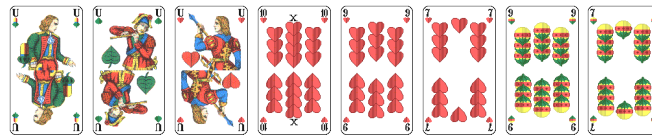
Ich persönlich bevorzuge es, von solchen Mitteln Abstand zu nehmen, dulde sie jedoch.

Sollten Sie sie anwenden, ist besondere Vorsicht geboten, da Sie dadurch nicht nur Ihre Gegner, sondern auch Ihre Partner irritieren, und es ist vermutlich oft fragwürdig, ob Sie dies wirklich beabsichtigen.

14.10 Übungen

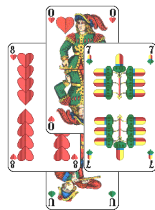
Übung 14.1 (Lösung auf Seite 513)

Sie spielen mit folgendem Blatt an erster Stelle einen Herz-Wenz:

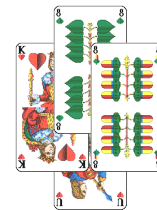


Herz-Wenz

Die ersten zwei Stiche laufen folgendermaßen ab:



1. Stich



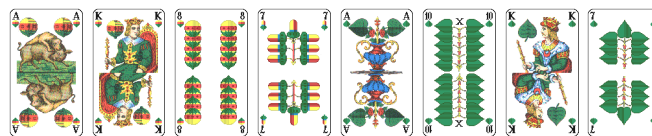
2. Stich

Sie sehen: Links hat noch die Herz-Ass und den Schelln-Unter. Er wird also – sofern er es gut spielt – mit der Herz-Ass stechen. Außerdem haben Sie noch zwei Schelln-Spatzen.

Wie beurteilen Sie Ihre Gewinnchancen? Wie sollten Sie weiterspielen?

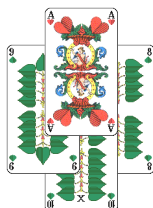
Übung 14.2 (Lösung auf Seite 514)

Angenommen, Sie selbst haben folgendes Blatt, und Oben spielt auf die Eichel-Sau:



Oben spielt mit der Alten

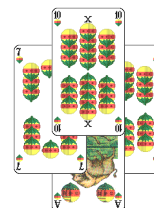
Rechts eröffnet den ersten Stich, und das Spiel nimmt folgendermaßen seinen Lauf:



1. Stich



2. Stich

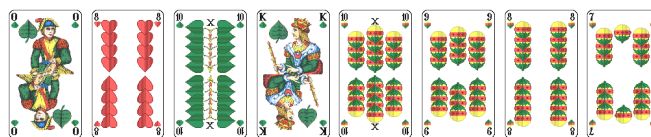


3. Stich

Wie viele Trümpfe hatte Oben zu *Beginn des Spiels*?

Übung 14.3 (Lösung auf Seite 515)

Oben spielt als erster auf die Blaue. Sie selbst halten als Gegenspieler folgendes Blatt:



Oben spielt auf die Blaue

Die ersten beiden Stiche sehen so aus



1. Stich

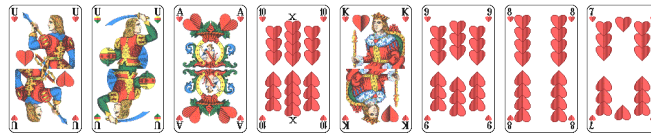


2. Stich

Wer ist vermutlich Ihr Partner? Was kann man über die Verteilung der restlichen Trümpfe sagen?

Übung 14.4 (Lösung auf Seite 515)

Stellen Sie sich vor, Sie erhalten bei einem Schafkopfturnier als Vierter folgende Karten, und alle anderen Spieler haben bereits ein “Weiter” vernehmen lassen:



Ihre Karten

Ein traumhafter Herz-Wenz! Einziges Problem: Wir nehmen an, dass die Turnierregeln nur Rufspiel⁶, Solo oder einen farblosen Wenz zulassen. Was tun?

⁶Wir nehmen hier an, dass kein Renonce (siehe Abschnitt 3.22) erlaubt ist.

15

Theoretische Betrachtungen

Dieses Kapitel befasst sich mit Wahrscheinlichkeiten beim Schafkopf. Es wird berechnet, wie wahrscheinlich bestimmte Kartenkonstellationen sind. Aber keine Angst: Sie müssen kein Mathematikexperte sein. Es reicht vollkommen aus, die Tabellen zu überfliegen und die Wahrscheinlichkeiten einmal anzusehen – in den meisten Fällen spiegeln sie sowieso das Bauchgefühl wider. Wir werden in diesem Kapitel also versuchen, einige der Faustregeln und Hilfssätze mittels Wahrscheinlichkeiten zu untermauern.

In diesem Kapitel werden die Wahrscheinlichkeiten sowohl für die Variante des „langen Schafkopfs“ als auch die Wahrscheinlichkeit für die „kurze Karte“ betrachtet. Wenn in den Tabellen nichts genannt wird, so beziehen sie sich auf die lange Karte (also die mit 8 Karten). Wenn sich Wahrscheinlichkeiten auf den kurzen Schafkopf beziehen, wird das explizit genannt. Einige der vorgestellten Ergebnisse wurden experimentell überprüft.

15.1	Grundlegende Kenntnisse	355	15.10	Partner läuft weg – andere Farbe frei?	379
15.2	Wie wahrscheinlich ist ein Sie?	357	15.11	Wann sollte man doppeln?	381
15.3	Anzahl der eigenen Trümpfe	358	15.12	Verlustwahrscheinlichkeit beim Tout	386
15.4	Anzahl der eigenen Laufenden	359	15.13	Hoffnung auf Laufende beim Rufspiel	388
15.5	Aufteilung der gegnerischen Trümpfe	361	15.14	Als Einzelspieler Sau schonen?	389
15.6	Ist jemand eine Farbe frei?	363	15.15	Vier Unter auf die erste Hand: Wird das	
15.7	Fazit	372		ein Wenz?	394
15.8	Kann mein Partner die Rufsau stechen?	374	15.16	Weiterführende Literatur	395
15.9	Gehen beim Solo <i>alle</i> meine Farben?	375	15.17	Übungen	396

15.1 Grundlegende Kenntnisse

An dieser Stelle möchte ich kurz auf einige wichtige Formeln eingehen, die zur Berechnung von Wahrscheinlichkeiten recht hilfreich sind. Wie gesagt: Sie müssen sich nicht mit den mathematischen Gegebenheiten herumschlagen und können sich getrost auf die Tabellen stürzen. Da es den ein oder anderen vermutlich aber interessiert, stelle ich hier einige Regeln vor.

Um das folgende zu verstehen, sollten Sie zunächst wissen, was die *Fakultät* einer Zahl ist. Die Schreibweise für Fakultät ist das Ausrufezeichen. „Fünf Fakultät“ würde beispielsweise folgendermaßen notiert:

$$5!$$

Wie man die Fakultät ausrechnet, sehen wir uns am besten anhand einiger Beispiele an:

$$5! = 5 \cdot 4 \cdot 3 \cdot 2 \cdot 1$$

$$7! = 7 \cdot 6 \cdot 5 \cdot 4 \cdot 3 \cdot 2 \cdot 1$$

$$2! = 2 \cdot 1$$

$$1! = 1$$

Eine Besonderheit gilt es zu beachten: $0! = 1$.

Die Fakultät einer Zahl gibt an, auf wie viele verschiedene Arten man so-und-so-viele verschiedene Elemente nebeneinander setzen kann.

Betrachtet man 3 verschiedene Elemente A, B, C und stellt sie nebeneinander, so kommen folgende Kombinationen¹ zustande:

$$\begin{array}{ccc} ABC & ACB & BAC \\ BCA & CAB & CBA \end{array}$$

Es gibt also 6 verschiedene Möglichkeiten, 3 verschiedene Elemente nebeneinanderzustellen. Diese Anzahl an Möglichkeiten kann man mittels $3!$ berechnen.

Das ist besonders praktisch, wenn man mehr als 3 Elemente hat. So kann man nämlich herausfinden, dass man 5 Elemente auf $5! = 120$ verschiedene Arten nebeneinanderstellen kann.

Ein ganz zentrales Hilfsmittel bei der Bestimmung von Schafkopfwahrscheinlichkeiten ist der sogenannte Binomialkoeffizient. Dieser gibt an, wie viele Möglichkeiten es gibt, eine bestimmte Anzahl von Elementen aus einer größeren Menge von Elementen herauszunehmen, wobei jedes Element maximal einmal genommen werden darf.

So könnten wir beispielsweise daran interessiert sein, aus 4 Elementen (A, B, C, D) 2 Elemente herauszugreifen, wobei die Reihenfolge, in der wir die Elemente nehmen, keine Rolle spielt. Es ergäben sich folgende Möglichkeiten:

$$\begin{array}{ccc} AB & AC & AD \\ BC & BD & CD \end{array}$$

Es ergeben sich also 6 Möglichkeiten. Beachten Sie, dass AD aufgeführt ist, nicht jedoch DA . Das liegt einfach daran, dass wir – wie bereits erwähnt – nicht an der Reihenfolge der Elemente interessiert sind, sondern nur wissen möchten, welche beiden Elemente gezogen wurden.

Um das mathematisch auszudrücken, schreibt man folgendes:

¹sog. *Permutationen*

$$\binom{4}{2} = 6$$

Das bedeutet nichts anderes als: “Es gibt 6 Möglichkeiten, 2 Elemente aus einer Menge von 4 Elementen auszuwählen”.

Natürlich möchte man auch hierfür eine Formel haben, die man (mittels eines Rechners) auswerten kann:

$$\binom{n}{k} = \frac{n!}{k! \cdot (n-k)!} \quad (15.1)$$

Hinweis: Das Ausrufezeichen bezeichnet – wie vorher erklärt – die Fakultät.

Da man beim Lottospiel aus 49 Zahlen 7 ankreuzen darf, gibt es $\binom{49}{7}$ Möglichkeiten dafür.

Liest man all dies zum ersten Mal, ist man vermutlich etwas überfordert. Aber jeder Schüler, der sich länger als drei Wochen mit Stochastik beschäftigen musste (oder durfte?), wird bestätigen, dass diese Dinge nur die Grundlagen der Stochastik bilden.

Bisher haben wir nur über die Anzahl von Möglichkeiten gesprochen. Um die Wahrscheinlichkeit zu berechnen, muss man folgendes tun: Man teilt die Anzahl der “günstigen” Möglichkeiten durch die Anzahl *aller* Möglichkeiten. Das heißt im Klartext folgendes: Ist man beispielsweise daran interessiert, mit welcher Wahrscheinlichkeit man ein Sie auf die Hand bekommt, so überlegt man sich zunächst, wie viele Möglichkeiten für das Blatt es insgesamt gibt. Anschließend überlegt man sich wieviele davon ein Sie sind, und teilt das letztere durch das erstere Ergebnis. Sie finden dieses Experiment ausführlicher in Abschnitt 15.2.

Zum Glück reichen diese Grundlagen für unsere Überlegungen völlig aus. Die interessierte Leserin findet jedoch in [Bos06] die Informationen, die sie benötigt, um tiefergehende Überlegungen zum Thema anzustellen.

15.2 Wie wahrscheinlich ist ein Sie?



Ein Sie

Ein Sie – das Traumblatt eines jeden Schafkopfers. Doch wie hoch ist die Wahrscheinlichkeit, ein solches Blatt zu erhalten?

Diese Rechnung zu führen, ist eine Standardaufgabe von jedem Mathematiklehrer, der Schafkopf spielt. Dazu muss man sich “nur” überlegen, wie viele Kombinationen von 8 Karten es insgesamt gibt: Das bereits vorher verwendete Mittel zum Zweck ist der sogenannte Binomialkoeffizient $\binom{32}{8} = 10518300$. Da nur *eine* Hand ein Sie darstellt, ist die Wahrscheinlichkeit, ein Sie zu erhalten $\frac{1}{10518300} \approx 0.000009507$.

Umgekehrt braucht man – rein statistisch gesehen – im Mittel 10518300 Spiele, bis man diese Traumhand erhält. Allerdings gibt es wohl einige Spieler, die mehr Spiele spielen und nie ein Sie bekommen, und andere, die “ab und an mal eine Runde” spielen, und bereits eines hatten.

15.3 Anzahl der eigenen Trümpfe

15.3.1 Lange Karte

Zu allererst möchte ich darauf eingehen, wie viele Trümpfe man im Schnitt bekommt. Dies ist sehr einfach zu beantworten: Da man alle Trümpfe auf vier Spieler aufteilen muss, dividiert man einfach die Anzahl der vorhandenen Trümpfe und erhält so die Anzahl der Trümpfe, die man im Schnitt erhält. Eine Auflistung der Werte finden Sie in Tabelle 15.1.

Spielart	Anzahl Trümpfe im Schnitt	Dezimalwert
Rufspiel bzw. Solo	$\frac{14}{4}$	3.5
Farbwenz bzw. -geier	$\frac{11}{4}$	2.75
Wenz bzw. Geier	$\frac{4}{4}$	1

Tabelle 15.1.: Anzahl der Trümpfe im Schnitt bei der langen Karte

Allerdings ist die Frage, mit welcher Wahrscheinlichkeit man wie viele Trümpfe erhält, weitaus interessanter. Sie gibt nämlich genauer darüber Aufschluss, wie die Verteilung der Trümpfe ist.

Dazu sind einige Definitionen notwendig: Für das gesamte Kapitel – sofern nicht gesondert erwähnt – bezeichne N die Anzahl der Trümpfe im eigenen Blatt. Mit T bezeichnen wir die Anzahl der Trümpfe im gesamten Spiel (beim Rufspiel gilt $T = 14$).

In diesem Abschnitt bezeichne $P(N = n)$ die Wahrscheinlichkeit, genau n Trümpfe (und dementsprechend $8 - n$ Nichttrümpfe) zu haben.

Um die Anzahl der Möglichkeiten zu errechnen, von den insgesamt T Trümpfen im Spiel genau n Trümpfe in dem eigenen Blatt zu haben, rechnet man

$$P(N = n) = \frac{\binom{T}{n} \binom{32-T}{8-n}}{\binom{32}{8}}, \quad (15.2)$$

wobei $\binom{a}{b}$ den Binomialkoeffizienten „ a über b “ bezeichnet. Man muss aufpassen, dass man nur sinnvolle Zahlen für n einsetzt (also beim farblosen Wenz nicht größer als 4).

Die so errechneten Wahrscheinlichkeiten² sind in Tabelle 15.2 angegeben.

²Man beachte, dass sich die in Tabelle 15.2 aufgeführten Wahrscheinlichkeiten für das Solo auf ein Solo *einer bestimmten* Farbe beziehen. D.h. diese Werte geben an, mit welcher Wahrscheinlichkeit man beispielsweise 7 Trümpfe auf ein *Gras*-Solo erhält. Sie bezeichnen nicht die Wahrscheinlichkeit, 7 Trümpfe auf Solo *irgendeiner* Farbe zu erhalten.

Anzahl der Trümpfe	8	7	6	5	4	3	2	1	0
Rufspiel bzw. Solo	0.03	0.59	4.37	15.56	29.12	29.65	16.06	4.24	0.42
Farbwenz bzw. -geier	0.002	0.07	0.92	5.84	18.78	31.92	28.37	12.16	1.93
Wenz bzw. Geier	-	-	-	-	0.19	3.73	21.49	45.03	29.55

Tabelle 15.2.: Anzahl der Trümpfe mit Wahrscheinlichkeiten (gerundet) bei der langen Karte

15.3.2 Kurze Karte

Spielt man Schafkopf mit der kurzen Karte (also ohne Siebener und Achter), so ergeben sich logischerweise andere Werte für die Anzahl der eigenen Trümpfe. Man kann hier ganz analog rechnen, wie bei der Variante mit allen Karten (also der „langen Karte“). Daher stellen wir die Werte nur kurz in den Tabellen 15.3 und 15.4 vor.

Spielart	Anzahl Trümpfe im Schnitt	Dezimalwert
Rufspiel bzw. Solo	$\frac{12}{4}$	3
Farbwenz bzw. -geier	$\frac{9}{4}$	2.25
Wenz bzw. Geier	$\frac{4}{4}$	1

Tabelle 15.3.: Anzahl der Trümpfe im Schnitt bei der kurzen Karte

Anzahl der Trümpfe	6	5	4	3	2	1	0
Rufspiel bzw. Solo	0.69	7.06	24.27	35.96	24.27	7.06	0.69
Farbwenz bzw. -geier	0.06	1.40	9.83	28.40	36.51	20.08	3.72
Wenz bzw. Geier	-	-	0.14	3.39	21.60	46.08	28.80

Tabelle 15.4.: Anzahl der Trümpfe mit Wahrscheinlichkeiten (gerundet) bei der kurzen Karte

15.4 Anzahl der eigenen Laufenden

Besonders wichtig sind beim Schafkopf oft die höchsten Trümpfe, auch Laufende genannt. Wir werden uns nun ansehen, mit welcher Wahrscheinlichkeit man wie viele Laufende erhält.

Diese Wahrscheinlichkeit berechnet sich ganz allgemein wie folgt:

$$P(\text{genau } l \text{ Laufende beim Solo}) = \frac{\binom{4*k-l-1}{k-l}}{\binom{4*k}{k}}, \quad (15.3)$$

wobei l die betrachtete Anzahl an Laufenden bedeutet und k angibt, wie viele Karten jeder Spieler hält (d.h. für die lange Karte gilt $k = 8$, für die kurze Karte $k = 6$).

Für einen Farbwenz oder -geier kann ebenfalls obige Formel verwendet werden.

Betrachtet man jedoch ein farbloses Spiel, so muss man auf folgende Variante umsteigen, da es dann nur vier Trümpfe gibt:

$$P(\text{genau } l \text{ Laufende beim farblosen Wenz}) = \begin{cases} \frac{\binom{4*k-l-1}{k-l}}{\binom{4*k}{k}}, & \text{falls } l = 0, 1, 2 \text{ oder } 3 \\ \frac{\binom{4*k-4}{k-4}}{\binom{4*k}{k}}, & \text{falls } l = 4 \end{cases} \quad (15.4)$$

15.4.1 Lange Karte

Rufspiel bzw. Solo

Sie finden die Wahrscheinlichkeitstabelle zusammengefasst in Tabelle 15.5. Man sieht beispielsweise, dass man mit 19.35-prozentiger Wahrscheinlichkeit genau 1 Laufenden³ erhält.

Anzahl Laufende	0	1	2	3	4	5	6	7	8
Wahrscheinlichkeit	75.00	19.35	4.52	0.93	0.17	0.02	0.00	0.00	0.00

Tabelle 15.5.: Anzahl der eigenen Laufenden bei: Rufspiel, Solo, Farbgeier bzw. -wenz für die lange Karte

Farbloser Wenz bzw. Geier

Für einen farblosen Wenz bei langer Karte finden Sie die Wahrscheinlichkeiten in Tabelle 15.6. Wir sehen, dass die Wahrscheinlichkeit, 2 Laufende (bezogen auf einen farblosen Wenz oder Geier) bei 4.52% liegt.

Anzahl Laufende	0	1	2	3	4
Wahrscheinlichkeit	75.00	19.35	4.52	0.93	0.19

Tabelle 15.6.: Anzahl der Laufenden beim farblosen Wenz, lange Karte

15.4.2 Kurze Karte

Rufspiel bzw. Solo

Die Wahrscheinlichkeiten für diesen Fall sind in Tabelle 15.7. Man bekommt in 75% aller Fälle keine Laufenden.

³Also den Eichel-Ober, nicht jedoch den Gras-Ober. Denn bekäme man den Gras-Ober ebenfalls, so hätte man bereits 2 Laufende)

Anzahl Laufende	0	1	2	3	4	5	6
Wahrscheinlichkeit	75.00	19.57	4.45	0.85	0.13	0.01	0.00

Tabelle 15.7.: Anzahl der eigenen Laufenden bei: Rufspiel, Solo, Farbgeier bzw. -wenz für die kurze Karte

Farbloser Wenz bzw. Geier

Die Wahrscheinlichkeiten für das farblose Spiel mit kurzer Karte sind in Tabelle 15.8 zusammengefasst. Die Wahrscheinlichkeit, dass unter den 6 eigenen Karten vier Laufende sind (bezogen auf einen farblosen Wenz oder Geier), liegt bei 0.14%.

Anzahl Laufende	0	1	2	3	4
Wahrscheinlichkeit	75.00	19.57	4.45	0.85	0.14

Tabelle 15.8.: Anzahl der Laufenden beim farblosen Wenz, kurze Karte

15.5 Aufteilung der gegnerischen Trümpfe

15.5.1 Lange Karte

Oft ist es von entscheidender Bedeutung für den Ausgang eines Spiels, wie die Trümpfe bei den Gegnern verteilt sind. Daher möchte ich hier darauf eingehen. Natürlich ist hier wichtig, wie viele Trümpfe man selbst auf der Hand hat. $P(a, b, c)$ bezeichnet die Wahrscheinlichkeit, dass einer Ihrer Gegner genau a , ein anderer Gegner genau b und der dritte Gegner genau c Trümpfe hat. n ist die Anzahl der eigenen Trümpfe. Die Anzahl der gegnerischen Trümpfe ist folglich $T - n$. Die Anzahl der eigenen Farbkarten wird mit m bezeichnet. Es gilt logischerweise $m := 8 - n$.

Die Generalformel für diese Wahrscheinlichkeit ist:

$$P(a, b, c) = \frac{\binom{T-n}{a} \binom{32-T-m}{8-a} \cdot \binom{T-n-a}{b} \binom{32-T-m-(8-a)}{8-b}}{\binom{24}{8} \binom{16}{8}} \cdot I(a, b, c), \quad (15.5)$$

mit

$$I(a, b, c) = \begin{cases} 1, & \text{falls } a = b = c \\ 3, & \text{falls von } a, b, c \text{ genau zwei Werte gleich sind} \\ 6, & \text{falls } a, b, c \text{ alle verschieden sind} \end{cases} \quad (15.6)$$

Dabei sorgt $I(a, b, c)$ nur dafür, man Vertauschungen berücksichtigt.

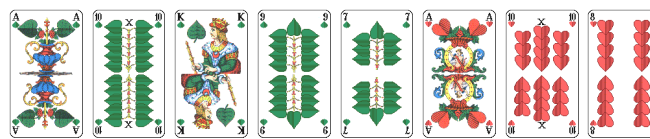
Aufteilung beim Rufspiel bzw. Solo

In 15.9 ist aufgelistet, wie hoch die Wahrscheinlichkeiten zu bestimmten Trumpfverteilungen bei den Gegnern sind. Es wird bestätigt, dass „normale Trumpfverteilungen“ wahrscheinlicher sind als extreme Verteilungen.

Verteilung beim Farbwenz bzw. -geier

Tabelle 15.10 zeigt die Wahrscheinlichkeiten für die entsprechenden Trumpfverteilungen beim Farbwenz.

Jetzt wird auch klar, dass man das folgende Spiel durchaus spielen kann:



Gras-Wenz

Hier stünde man zwar ohne vier Laufende da, allerdings kann man in knapp 80% aller Fälle davon ausgehen, dass der stärkste Gegenspieler höchstens drei Trümpfe hat. Man kann also davon ausgehen, dass Ihre Gegner dreimal stechen. In diesem Fall könnten die Gegner maximal drei Schmierkarten in die Trumpfstiche legen, denn es kommen dazu folgende Verteilungen in Frage:

- (3,3,0): Hier müssten immer zwei Spieler Trumpf bedienen, könnten also nicht schmieren. Der dritte Spieler ist Trumpffrei und kann dreimal schmieren.
- (3,2,1): Hier müsste im ersten Trumpfstich jeder Gegner Trumpf zugeben. Im zweiten Trumpfstich könnte ein Gegner, im dritten Trumpfstich zwei Gegner schmieren – macht insgesamt drei Schmierkarten.

Mit den Trümpfen machen Ihre Gegner vermutlich 15 Augen (4 Unter, Ihr Gras-König und der Gras-Ober). Angenommen, die Schmierkarten sind die maximal möglichen, so muss man mit zwei Assen und einer Zehn rechnen (da Sie selbst ja schon zwei Asse haben). Das wären insgesamt $11+32=43$ Augen. Das reicht Ihren Gegner aber nicht zum gewinnen.

Wenn dieses Spiel also „relativ normal“ abläuft (also keiner Herz frei ist), so gewinnen Sie den Gras-Wenz wahrscheinlich.

Verteilung beim Wenz bzw. Geier

Die Verteilung beim Wenz fällt relativ einfach aus, da es hier nur vier Trümpfe gibt. Hat man selbst alle vier Unter, so ist klar, dass eine Trumpfverteilung (0,0,0) vorliegen *muss*, dass also keiner Ihrer Gegner einen Unter haben kann. Hat man selbst drei Unter, folgt daraus sofort die Trumpfverteilung (1,0,0), da einer Ihrer Gegner sicher den verbleibenden Unter haben muss.

Die anderen Fälle sind in Tabelle 15.11 aufgezeigt.

15.5.2 Kurze Karte

Die Wahrscheinlichkeiten bei der kurzen Karte werden ganz analog berechnet. Die Formel muss nur dahingehend abgewandelt werden, dass man jetzt nur noch 24 Karten im Spiel hat und jeder Spieler 6 davon bekommt:

$$P(a, b, c) = \frac{\binom{T-n}{a} \binom{24-T-m}{6-a} \cdot \binom{T-n-a}{b} \binom{24-T-m-(6-a)}{6-b}}{\binom{18}{6} \binom{12}{6}} \cdot I(a, b, c) \quad (15.7)$$

$I(a, b, c)$ ist genau so definiert wie in Gleichung (15.6). m bezeichnet die Anzahl der eigenen Farbkarten und es gilt $m = 8 - n$.

Aufteilung beim Rufspiel bzw. Solo

Tabelle 15.12 fasst die Wahrscheinlichkeiten für das Rufspiel bzw. das Solo beim kurzen Schafkopf zusammen.

Verteilung beim Farbwenz bzw. -geier

Die Trumpfverteilung für den Farbwenz bzw. -geier sind in Tabelle 15.13 zusammengefasst.

Verteilung beim Wenz bzw. Geier

Da auch bei der kurzen Karte beim Wenz genau vier Trümpfe gibt, fällt auch hier die Wahrscheinlichkeitstabelle relativ übersichtlich aus. Für die Fälle, dass man selbst vier oder drei Unter hält, ist die Verteilung klar, da dann nur ein bzw. gar kein Unter bei Ihren Gegnern ist. Sie finden die Wahrscheinlichkeiten in Tabelle 15.14.

15.6 Ist jemand eine Farbe frei?

Nicht umsonst heißt es: „Die Spiele werden über die Farben gewonnen.“

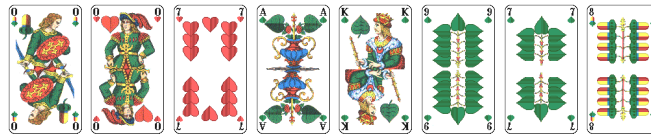
Die Farben haben insofern den entscheidenden Anteil am Spielausgang, da die meisten Punkte über sie gemacht werden. Farbstiche sind im Allgemeinen wertvoller als Trumpfstiche.

Aus diesem Grund ist es nicht uninteressant zu wissen, mit welcher Wahrscheinlichkeit eine Farbe „geht“ (also jeder Gegen- bzw. Mitspieler eine Karte der jeweiligen Farbe hat).

Anmerkung: Ist jemand eine Farbe frei, so heißt das noch nicht, dass diese Farbe automatisch gestochen wird. Es kann beispielsweise sein, dass derjenige auch keinen Trumpf mehr hat. Daher werden in diesem Abschnitt nur die Wahrscheinlichkeiten berechnet, dass von Beginn an jemand eine Farbe frei ist. Daraus geht im Allgemeinen nicht hervor, ob dies ein Mit- oder Gegenspieler ist.

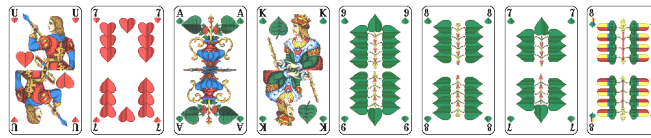
15.6.1 Lange Karte

Vorüberlegungen Die Wahrscheinlichkeit, dass jemand eine Farbe frei ist, hängt entscheidend von der Anzahl der Karten ab, die man selbst von dieser Farbe auf der Hand hat. Betrachten wir folgendes Blatt:



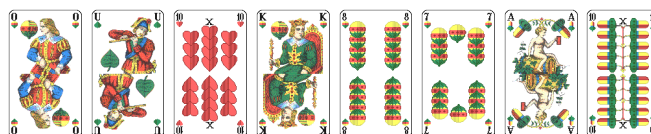
In diesem Fall hätte man selbst vier Gras-Karten. Auf ein Solo gibt es noch zwei weitere Karten der Farbe Gras: die Gras-Zehn und die Gras-Acht. Da man drei Mitspieler hat, erhält mindestens einer der anderen drei *keine* Gras-Karte. Es kann auch sein, dass ein einziger Mitspieler die restlichen beiden Gras-Karten hat und zwei Spieler Gras frei sind.

Noch extremer ist es in der folgenden Situation:



Da man hier fünf Gras-Karten hält, ist nur noch eine einzige für die Mitspieler übrig (bezüglich Solo-Regeln). Infolgedessen *müssen* zwei Mitspieler Gras frei sein.

Ab jetzt steht N für die Anzahl der Farbkarten in der eigenen Hand, deren Farbe man betrachten möchte. Im folgenden Beispiel ist $N = 3$ für Schelln.



$N = 3$ für Schelln

Mit F wird die Gesamtanzahl der Farbkarten (einer bestimmten Farbe) bezeichnet. Beim Rufspiel bzw. Solo gilt $F = 6$, beim Wenz bzw. Geier $F = 7$.

Berechnung

Wir sind interessiert an $P(a, b, c)$, womit bezeichnet wird, dass ein Mitspieler a Farbkarten hat, ein anderer Mitspieler b Farbkarten und der letzte Mitspieler c Farbkarten hat.

Wenn man selbst N Karten der jeweiligen Farbe hat, so kann der erste Mitspieler a aus $F - N$ Farbkarten auswählen. Um die acht Karten aufzufüllen, kann man $8 - a$ andere Karten aus $24 - (F - N)$ wählen. Insgesamt gibt es $\binom{24}{8}$ Möglichkeiten für den ersten Mitspieler.

Es verbleiben $F - N - a$ Farbkarten, aus denen der zweite Mitspieler b Karten auswählen kann. Da auch er acht Karten hat, kann er $8 - b$ andere Karten aus $16 - (F - N - a)$ auswählen.

Der letzte Mitspieler erhält automatisch alle Karten, die weder Sie selbst, noch der erste oder zweite Mitspieler erhalten haben.

Somit ergibt sich folgende Formel:

$$P(a, b, c) = \frac{\binom{F-N}{a} \cdot \binom{24-(F-N)}{8-a}}{\binom{24}{8}} \cdot \frac{\binom{F-N-a}{b} \cdot \binom{16-(F-N-a)}{8-b}}{\binom{16}{8}} \cdot I(a, b, c), \quad (15.8)$$

wobei $I(a, b, c)$ wie in Abschnitt 15.5 definiert ist. Es wird benötigt, da manche Möglichkeiten „in verschiedenen Ausführungen“ vorkommen können. Sie finden die Auflistung der Wahrscheinlichkeiten in den Tabellen 15.15 und 15.16.

So können wir beispielsweise ablesen, dass – sofern man selbst vier Gras-Karten hat – die Wahrscheinlichkeit bei 30.43% liegt, dass zwei der drei anderen Spieler Gras frei sind (Farbverteilung (2, 0, 0) in Tabelle 15.15).

15.6.2 Kurze Karte

Auch hier können die Überlegungen wieder ganz analog auf den Schafkopf mit der kurzen Karte übertragen werden. Damit ergibt sich dann folgende Formel:

$$P(a, b, c) = \frac{\binom{F-N}{a} \cdot \binom{18-(F-N)}{6-a}}{\binom{18}{6}} \cdot \frac{\binom{F-N-a}{b} \cdot \binom{12-(F-N-a)}{6-b}}{\binom{12}{6}} \cdot I(a, b, c), \quad (15.9)$$

Sie finden die zugehörigen Wahrscheinlichkeiten in den Tabellen 15.17 und 15.18. Beachten Sie, dass – sofern man bei einem Rufspiel bei der kurzen Karte selbst drei Farbkarten hält – nur noch eine letzte Farbkarte im Umlauf ist und daher auf dieser Farbe die Verteilung (1, 0, 0) bestehen muss!

8 Trümpfe		7 Trümpfe		6 Trümpfe	
(6, 0, 0)	0.062409	(7, 0, 0)	0.00693433	(8, 0, 0)	0.000407902
(5, 1, 0)	1.99709	(6, 1, 0)	0.388323	(7, 1, 0)	0.0522114
(4, 2, 0)	8.73726	(5, 2, 0)	2.71826	(6, 2, 0)	0.63959
(4, 1, 1)	9.98544	(5, 1, 1)	3.10658	(6, 1, 1)	0.73096
(3, 3, 0)	6.98981	(4, 3, 0)	6.79565	(5, 3, 0)	2.55836
(3, 2, 1)	55.9185	(4, 2, 1)	27.1826	(5, 2, 1)	10.2334
(2, 2, 2)	16.3095	(3, 3, 1)	21.7461	(4, 4, 0)	1.99872
-	-	(3, 2, 2)	38.0556	(4, 3, 1)	25.5836
-	-	-	-	(4, 2, 2)	22.3857
-	-	-	-	(3, 3, 2)	35.817
5 Trümpfe		4 Trümpfe		3 Trümpfe	
(8, 1, 0)	0.00367112	(8, 2, 0)	0.00856594	(8, 3, 0)	0.0134608
(7, 2, 0)	0.102791	(8, 1, 1)	0.00978965	(8, 2, 1)	0.053843
(7, 1, 1)	0.117476	(7, 3, 0)	0.137055	(7, 4, 0)	0.134608
(6, 3, 0)	0.719539	(7, 2, 1)	0.54822	(7, 3, 1)	0.861489
(6, 2, 1)	2.87816	(6, 4, 0)	0.599616	(7, 2, 2)	0.753803
(5, 4, 0)	1.79885	(6, 3, 1)	3.83754	(6, 5, 0)	0.376901
(5, 3, 1)	11.5126	(6, 2, 2)	3.35785	(6, 4, 1)	3.76901
(5, 2, 2)	10.0735	(5, 5, 0)	0.479693	(6, 3, 2)	10.5532
(4, 4, 1)	8.99424	(5, 4, 1)	9.59385	(5, 5, 1)	3.01521
(4, 3, 2)	50.3677	(5, 3, 2)	26.8628	(5, 4, 2)	26.3831
(3, 3, 3)	13.4314	(4, 4, 2)	20.9866	(5, 3, 3)	21.1065
-	-	(4, 3, 3)	33.5785	(4, 4, 3)	32.9789
2 Trümpfe		1 Trümpfe		0 Trümpfe	
(8, 4, 0)	0.0155316	(8, 5, 0)	0.0134608	(8, 6, 0)	0.00856594
(8, 3, 1)	0.0994025	(8, 4, 1)	0.134608	(8, 5, 1)	0.137055
(8, 2, 2)	0.0869772	(8, 3, 2)	0.376901	(8, 4, 2)	0.599616
(7, 5, 0)	0.0994025	(7, 6, 0)	0.053843	(8, 3, 3)	0.479693
(7, 4, 1)	0.994025	(7, 5, 1)	0.861489	(7, 7, 0)	0.00978965
(7, 3, 2)	2.78327	(7, 4, 2)	3.76901	(7, 6, 1)	0.54822
(6, 6, 0)	0.0869772	(7, 3, 3)	3.01521	(7, 5, 2)	3.83754
(6, 5, 1)	2.78327	(6, 6, 1)	0.753803	(7, 4, 3)	9.59385
(6, 4, 2)	12.1768	(6, 5, 2)	10.5532	(6, 6, 2)	3.35785
(6, 3, 3)	9.74145	(6, 4, 3)	26.3831	(6, 5, 3)	26.8628
(5, 5, 2)	9.74145	(5, 5, 3)	21.1065	(6, 4, 4)	20.9866
(5, 4, 3)	48.7072	(5, 4, 4)	32.9789	(5, 5, 4)	33.5785
(4, 4, 4)	12.6842	-	-	-	-

Tabelle 15.9.: Trumpfverteilung beim Rufspiel bzw. Solo bei der langen Karte

8 Trümpfe		7 Trümpfe		6 Trümpfe	
(3, 0, 0)	8.3004	(4, 0, 0)	1.97628	(5, 0, 0)	0.395257
(2, 1, 0)	66.4032	(3, 1, 0)	25.2964	(4, 1, 0)	7.90514
(1, 1, 1)	25.2964	(2, 2, 0)	22.1344	(3, 2, 0)	22.1344
-	-	(2, 1, 1)	50.5929	(3, 1, 1)	25.2964
-	-	-	-	(2, 2, 1)	44.2688
5 Trümpfe		4 Trümpfe		3 Trümpfe	
(6, 0, 0)	0.062409	(7, 0, 0)	0.00693433	(8, 0, 0)	0.000407902
(5, 1, 0)	1.99709	(6, 1, 0)	0.388323	(7, 1, 0)	0.0522114
(4, 2, 0)	8.73726	(5, 2, 0)	2.71826	(6, 2, 0)	0.63959
(4, 1, 1)	9.98544	(5, 1, 1)	3.10658	(6, 1, 1)	0.73096
(3, 3, 0)	6.98981	(4, 3, 0)	6.79565	(5, 3, 0)	2.55836
(3, 2, 1)	55.9185	(4, 2, 1)	27.1826	(5, 2, 1)	10.2334
(2, 2, 2)	16.3095	(3, 3, 1)	21.7461	(4, 4, 0)	1.99872
-	-	(3, 2, 2)	38.0556	(4, 3, 1)	25.5836
-	-	-	-	(4, 2, 2)	22.3857
-	-	-	-	(3, 3, 2)	35.817
2 Trümpfe		1 Trümpfe		0 Trümpfe	
(8, 1, 0)	0.00367112	(8, 2, 0)	0.00856594	(8, 3, 0)	0.0134608
(7, 2, 0)	0.102791	(8, 1, 1)	0.00978965	(8, 2, 1)	0.053843
(7, 1, 1)	0.117476	(7, 3, 0)	0.137055	(7, 4, 0)	0.134608
(6, 3, 0)	0.719539	(7, 2, 1)	0.54822	(7, 3, 1)	0.861489
(6, 2, 1)	2.87816	(6, 4, 0)	0.599616	(7, 2, 2)	0.753803
(5, 4, 0)	1.79885	(6, 3, 1)	3.83754	(6, 5, 0)	0.376901
(5, 3, 1)	11.5126	(6, 2, 2)	3.35785	(6, 4, 1)	3.76901
(5, 2, 2)	10.0735	(5, 5, 0)	0.479693	(6, 3, 2)	10.5532
(4, 4, 1)	8.99424	(5, 4, 1)	9.59385	(5, 5, 1)	3.01521
(4, 3, 2)	50.3677	(5, 3, 2)	26.8628	(5, 4, 2)	26.3831
(3, 3, 3)	13.4314	(4, 4, 2)	20.9866	(5, 3, 3)	21.1065
-	-	(4, 3, 3)	33.5785	(4, 4, 3)	32.9789

Tabelle 15.10.: Trumpfverteilung beim Farbwenz bzw. -geier bei der langen Karte

2 Trümpfe		1 Trümpfe		0 Trümpfe	
(2, 0, 0)	30.4348	(3, 0, 0)	8.3004	(4, 0, 0)	1.97628
(1, 1, 0)	69.5652	(2, 1, 0)	66.4032	(3, 1, 0)	25.2964
-	-	(1, 1, 1)	25.2964	(2, 2, 0)	22.1344
-	-	-	-	(2, 1, 1)	50.5929

Tabelle 15.11.: Trumpfverteilung beim Wenz bzw. -Geier für die lange Karte

8 Trümpfe		7 Trümpfe		6 Trümpfe	
-	-	-	-	(2, 2, 2)	18.1803
-	-	-	-	(3, 2, 1)	58.1771
-	-	-	-	(3, 3, 0)	6.4641
-	-	-	-	(4, 1, 1)	8.7266
-	-	-	-	(4, 2, 0)	7.2721
-	-	-	-	(5, 1, 0)	1.1635
-	-	-	-	(6, 0, 0)	0.0162
5 Trümpfe		4 Trümpfe		3 Trümpfe	
(3, 2, 2)	42.4208	(3, 3, 2)	41.1353	(3, 3, 3)	16.4541
(3, 3, 1)	22.6244	(4, 2, 2)	23.1386	(4, 3, 2)	55.5327
(4, 2, 1)	25.4525	(4, 3, 1)	24.6812	(4, 4, 1)	8.3299
(4, 3, 0)	5.6561	(4, 4, 0)	1.5426	(5, 2, 2)	8.3299
(5, 1, 1)	2.0362	(5, 2, 1)	7.4044	(5, 3, 1)	8.8852
(5, 2, 0)	1.6968	(5, 3, 0)	1.6454	(5, 4, 0)	1.1107
(6, 1, 0)	0.1131	(6, 1, 1)	0.2468	(6, 2, 1)	1.1107
-	-	(6, 2, 0)	0.2057	(6, 3, 0)	0.2468
2 Trümpfe		1 Trümpfe		0 Trümpfe	
(4, 3, 3)	41.1353	(4, 4, 3)	42.4208	(4, 4, 4)	18.1803
(4, 4, 2)	23.1386	(5, 3, 3)	22.6244	(5, 4, 3)	58.1771
(5, 3, 2)	24.6812	(5, 4, 2)	25.4525	(5, 5, 2)	8.7266
(5, 4, 1)	7.4044	(5, 5, 1)	2.0362	(6, 3, 3)	6.4641
(5, 5, 0)	0.2468	(6, 3, 2)	5.6561	(6, 4, 2)	7.2721
(6, 2, 2)	1.5426	(6, 4, 1)	1.6968	(6, 5, 1)	1.1635
(6, 3, 1)	1.6454	(6, 5, 0)	0.1131	(6, 6, 0)	0.0162
(6, 4, 0)	0.2057	-	-	-	-

Tabelle 15.12.: Trumpfverteilung beim Rufspiel bzw. Solo bei der kurzen Karte

8 Trümpfe		7 Trümpfe		6 Trümpfe	
-	-	-	-	(1, 1, 1)	26.4706
-	-	-	-	(2, 1, 0)	66.1765
-	-	-	-	(3, 0, 0)	7.3529
5 Trümpfe		4 Trümpfe		3 Trümpfe	
(2, 1, 1)	52.9412	(2, 2, 1)	47.2689	(2, 2, 2)	18.180
(2, 2, 0)	22.0588	(3, 1, 1)	25.2101	(3, 2, 1)	58.177
(3, 1, 0)	23.5294	(3, 2, 0)	21.0084	(3, 3, 0)	6.4641
(4, 0, 0)	1.4706	(4, 1, 0)	6.3025	(4, 1, 1)	8.7266
-	-	(5, 0, 0)	0.2101	(4, 2, 0)	7.2721
-	-	-	-	(5, 1, 0)	1.1635
-	-	-	-	(6, 0, 0)	0.0162
2 Trümpfe		1 Trümpfe		0 Trümpfe	
(3, 2, 2)	42.4208	(3, 3, 2)	41.1353	(3, 3, 3)	16.4541
(3, 3, 1)	22.6244	(4, 2, 2)	23.1386	(4, 3, 2)	55.5327
(4, 2, 1)	25.4525	(4, 3, 1)	24.6812	(4, 4, 1)	8.3299
(4, 3, 0)	5.6561	(4, 4, 0)	1.5426	(5, 2, 2)	8.3299
(5, 1, 1)	2.0362	(5, 2, 1)	7.4044	(5, 3, 1)	8.8852
(5, 2, 0)	1.6968	(5, 3, 0)	1.6454	(5, 4, 0)	1.1107
(6, 1, 0)	0.1131	(6, 1, 1)	0.2468	(6, 2, 1)	1.1107
-	-	(6, 2, 0)	0.2057	(6, 3, 0)	0.2468

Tabelle 15.13.: Trumpfverteilung beim Farbwenz bzw. -geier bei der kurzen Karte

2 Trümpfe		1 Trümpfe		0 Trümpfe	
(1, 1, 0)	70.5882	(1, 1, 1)	26.4706	(2, 1, 1)	52.9412
(2, 0, 0)	29.4118	(2, 1, 0)	66.1765	(2, 2, 0)	22.0588
-	-	(3, 0, 0)	7.3529	(3, 1, 0)	23.5294
-	-	-	-	(4, 0, 0)	1.4706

Tabelle 15.14.: Trumpfverteilung beim Wenz bzw. -Geier für die kurze Karte

0 Farbkarten		1 Farbkarten		2 Farbkarten	
(6, 0, 0)	0.06	(5, 0, 0)	0.40	(4, 0, 0)	1.98
(5, 1, 0)	2.0	(4, 1, 0)	7.91	(3, 1, 0)	25.30
(4, 2, 0)	8.74	(3, 2, 0)	22.13	(2, 2, 0)	22.13
(4, 1, 1)	9.99	(3, 1, 1)	25.30	(2, 1, 1)	50.59
(3, 3, 0)	6.99	(2, 2, 1)	44.27	-	-
(3, 2, 1)	55.92	-	-	-	-
(2, 2, 2)	16.31	-	-	-	-
3 Farbkarten		4 Farbkarten		5 Farbkarten	
(3, 0, 0)	8.30	(2, 0, 0)	30.43	(1, 0, 0)	100
(2, 1, 0)	66.40	(1, 1, 0)	69.57	-	-
(1, 1, 1)	25.30	-	-	-	-

Tabelle 15.15.: Farbenverteilung beim Rufspiel bzw. Solo für die lange Karte

0 Farbkarten		1 Farbkarten		2 Farbkarten	
(7, 0, 0)	0.01	(6, 0, 0)	0.06	(5, 0, 0)	0.4
(6, 1, 0)	0.39	(5, 1, 0)	2.0	(4, 1, 0)	7.91
(5, 2, 0)	2.72	(4, 2, 0)	8.74	(3, 2, 0)	22.13
(5, 1, 1)	3.11	(4, 1, 1)	9.99	(3, 1, 1)	25.3
(4, 3, 0)	6.8	(3, 3, 0)	6.99	(2, 2, 1)	44.27
(4, 2, 1)	27.18	(3, 2, 1)	55.92	-	-
(3, 3, 1)	21.75	(2, 2, 2)	16.31	-	-
(3, 2, 2)	38.06	-	-	-	-
3 Farbkarten		4 Farbkarten		5 Farbkarten	
(4, 0, 0)	1.98	(3, 0, 0)	8.3	(2, 0, 0)	30.43
(3, 1, 0)	25.3	(2, 1, 0)	66.4	(1, 1, 0)	69.57
(2, 2, 0)	22.13	(1, 1, 1)	25.3	-	-
(2, 1, 1)	50.59	-	-	-	-

Tabelle 15.16.: Farbenverteilung beim (Farb)wenz bzw. (Farb)geier für die lange Karte

0 Farbkarten		1 Farbkarten		2 Farbkarten	
(4, 0, 0)	1.47	(3, 0, 0)	7.35	(2, 0, 0)	29.41
(3, 1, 0)	23.53	(2, 1, 0)	66.18	(1, 1, 0)	70.59
(2, 2, 0)	22.06	(1, 1, 1)	26.47	-	-
(2, 1, 1)	52.94	-	-	-	-

Tabelle 15.17.: Farbenverteilung beim Rufspiel bzw. Solo für die kurze Karte

0 Farbkarten		1 Farbkarten		2 Farbkarten	
(5, 0, 0)	0.21	(4, 0, 0)	1.47	(3, 0, 0)	7.35
(4, 1, 0)	6.30	(3, 1, 0)	23.53	(2, 1, 0)	66.18
(3, 2, 0)	21.01	(2, 2, 0)	22.06	(1, 1, 1)	26.47
(3, 1, 1)	25.21	(2, 1, 1)	52.94	-	-
(2, 2, 1)	47.27	-	-	-	-
3 Farbkarten		4 Farbkarten		5 Farbkarten	
(2, 0, 0)	29.41	(1, 0, 0)	100.00	(0, 0, 0)	100.00
(1, 1, 0)	70.59	-	-	-	-

Tabelle 15.18.: Farbenverteilung beim (Farb)wenz bzw. (Farb)geier für die kurze Karte

15.7 Fazit

Damit man nicht immer in den großen Tabellen nachschlagen muss, wird das Wichtigste aus den Tabellen in diesem Kapitel noch einmal kurz zusammengefasst.

Dieser Abschnitt beschränkt sich auf die Variante des langen Schafkopfs.

15.7.1 Wie stark ist der stärkste Gegenspieler?

Oft ist es gar nicht so wichtig zu wissen, wie die Trümpfe im Detail verteilt sind, sondern man ist schon damit zufrieden zu wissen, wie viele Trümpfe der *stärkste* Gegenspieler hat. Deshalb sind hier die Werte aufgelistet. Sie können anhand der detaillierteren Tabellen nachvollzogen werden.

Rufspiel bzw. Solo

Sie finden die Wahrscheinlichkeiten für das Rufspiel bzw. Solo in Tabelle 15.19.

Trümpfe bei stärkstem Gegner	8	7	6	5	4	3	2
bei 8 eigenen Trümpfen:	-	-	0.06	2.00	18.72	62.91	16.31
bei 7 eigenen Trümpfen:	-	0.01	0.39	5.82	33.98	59.80	-
bei 6 eigenen Trümpfen:	0.00	0.05	1.37	12.79	49.97	35.82	-
bei 5 eigenen Trümpfen:	0.00	0.22	3.60	23.39	59.36	13.43	-
bei 4 eigenen Trümpfen:	0.02	0.69	7.80	36.94	54.57	-	-

Tabelle 15.19.: Wie viele Trümpfe hat ein anderer auf ein Rufspiel oder Solo wahrscheinlich?

Farbwenz bzw. -geier

In Tabelle 15.20 finden Sie die wichtigsten Wahrscheinlichkeiten, um die Stärke Ihrer Gegner für den Farbwenz einzuschätzen.

Trümpfe bei stärkstem Gegner	7	6	5	4	3	2	1
bei 8 Trümpfen:	-	-	-	-	8.30	66.40	25.30
bei 7 Trümpfen:	-	-	-	1.98	25.30	72.73	-
bei 6 Trümpfen:	-	-	0.40	7.91	47.43	44.27	-
bei 5 Trümpfen:	-	0.06	2.00	18.72	62.91	16.31	-
bei 4 Trümpfen:	0.01	0.39	5.82	33.98	59.80	-	-

Tabelle 15.20.: Wie viele Trümpfe hat der stärkste Gegner beim Farbwenz?

Wenz bzw. Geier

Die Stärke der Gegner beim farblosen Spiel und die zugehörigen Wahrscheinlichkeiten sind in Tabelle 15.21 aufgelistet.

Trümpfe bei stärkstem Gegner	4	3	2	1	0
bei 4 Trümpfen:	-	-	-	-	100.00
bei 3 Trümpfen:	-	-	-	100.00	-
bei 2 Trümpfen:	-	-	30.43	69.57	-
bei 1 Trümpfen:	-	8.30	66.40	25.30	-
bei 0 Trümpfen:	1.98	25.30	72.73	-	-

Tabelle 15.21.: Wie viele Trümpfe hat der stärkste Gegner auf einen Farbwenz?

15.7.2 Ist jemand eine Farbe frei?

Rufspiel bzw. Solo

Tabelle 15.22 gibt Aufschluss darüber, wie wahrscheinlich es bei einem Rufspiel oder einem Solo ist, dass irgendein anderer Spieler *von Beginn an* eine Farbe frei ist, von der Sie selbst eine bestimmte Anzahl an Karten auf der Hand haben.

Eigene Farbkarten	6	5	4	3	2	1	0
	100	100	100	74.7	49.41	30.43	17.79

Tabelle 15.22.: Wie wahrscheinlich ist es, dass jemand eine Farbe frei ist

Bemerkenswert ist meiner Ansicht nach vor allen Dingen, dass selbst, wenn man selbst nur eine Farbkarte einer Farbe besitzt, die Wahrscheinlichkeit bei über 30% liegt, dass ein anderer Spieler diese Farbe frei ist.

Außerdem ist zu knapp 18% ein anderer Spieler eine Farbe frei, die man selbst ebenfalls frei ist.

(Farb-)Wenz bzw. (Farb-)Geier

Beim (Farb-)Wenz bzw. (Farb-)Geier gibt es sieben Karten von jeder Farbe. Sie finden die zugehörigen Wahrscheinlichkeiten in Tabelle 15.23.

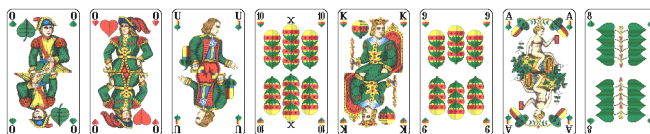
Eigene Farbkarten	7	6	5	4	3	2	1	0
	100	100	100	74.7	49.41	30.43	17.79	9.92

Tabelle 15.23.: Wie wahrscheinlich ist es, dass jemand eine Farbe frei ist

Auffällig ist, dass Tabelle 15.23 die gleichen Zahlenwerte wie Tabelle 15.22, die nur „um eins verschoben“ sind.

15.8 Kann mein Partner die Rufsau stechen?

Betrachten wir zum Einstieg in diesen Abschnitt folgendes Spiel: Links spielt mit der Schelln-Sau und Sie haben folgendes Blatt:



Ihre Karten

Sie kommen im ersten Stich heraus und sollten dementsprechend suchen. Nur: Welche Karte sollten Sie spielen? Sollten Sie es riskieren, mit der Zehn zu suchen, und hoffen, dass Ihr Partner die Rufsau stechen kann, oder sollten Sie lieber zur Schelln-Neun greifen, um wenige Punkte abzugeben?

Um diese Frage zu beantworten, betrachten wir zunächst noch einmal Tabelle 15.15, wo wir sehen, dass folgende Kartenverteilungen mit jeweils der genannten Wahrscheinlichkeit auftreten, sofern Sie selbst 3 Karten der Farbe haben (Sie haben ja 3 Karten der Ruffarbe Schelln).

$$(3, 0, 0) \Rightarrow 8.3\% \quad (2, 1, 0) \Rightarrow 66.4\% \quad (1, 1, 1) \Rightarrow 25.3\%$$

Nun beachte man jedoch folgendes: Tabelle 15.15 gibt die Wahrscheinlichkeiten für die entsprechenden Wahrscheinlichkeiten an für Farbverteilungen, ohne dass man irgendwelche Zusatzinformationen hat!

Wir wissen jedoch, dass Links mindestens ein Schelln haben *muss* (er spielt ja auf die Schelln-Sau) und dass der Partner von Links ebenfalls mindestens ein Schelln haben muss (nämlich die Schelln-Sau). Es kann also *nicht* sein, dass zwei der restlichen drei Spieler Schelln frei sind! Das bedeutet, wir können die Farbenverteilung $(3, 0, 0)$ von vornherein ausschließen. Somit können nur noch die Verteilungen $(2, 1, 0)$ und $(1, 1, 1)$ auftreten.

Um nun die Wahrscheinlichkeit zu errechnen, dass unser Partner frei ist, benötigen wir die Wahrscheinlichkeit, dass die Farbenverteilung $(2, 1, 0)$ vorliegt, wobei wir insgesamt nur die Farbverteilungen $(2, 1, 0)$ und $(1, 1, 1)$ berücksichtigen dürfen⁴.

Um diese Wahrscheinlichkeit zu berechnen, müssen wir die Wahrscheinlichkeit für die Verteilung $(2, 1, 0)$ durch die Summe der Wahrscheinlichkeiten für $(2, 1, 0)$ und $(1, 1, 1)$ dividieren.

Somit ist die Wahrscheinlichkeit, dass Unser Partner frei ist ungefähr $\frac{66.4}{66.4+25.30} \approx 72.41\%$.

Hält man selbst zwei Karten der Suchfarbe, so ist unser Partner mit folgender Wahrscheinlichkeit die Ruffarbe frei: $\frac{25.3+22.13}{25.3+22.13+50.59} \approx 48.39\%$. In knapp der Hälfte aller Fälle wird die Rufsau also gestochen, wenn man selbst zwei Karten der Ruffarbe hält.

Analog erhält man die Wahrscheinlichkeit für eine gestochene Rufsau, wenn man nur eine Karte der Ruffarbe hält: 30.16%.

Diese Ergebnisse sind in Tabelle 15.24 zusammengefasst.

⁴Die Farbverteilung $(3, 0, 0)$ haben wir ja bereits ausgeschlossen.

Eigene Karten der Ruffarbe	1	2	3
Wahrscheinlichkeit in %	30.16	48.39	72.41

Tabelle 15.24.: Wahrscheinlichkeit, dass die Ruffsau vom Nichtspieler-Partner gestochen wird

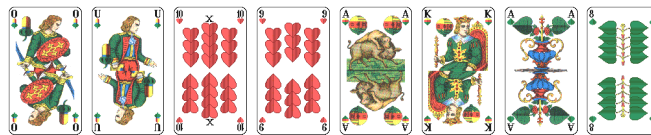
Bitte beachten Sie, dass diese Werte angeben, mit welcher Wahrscheinlichkeit Ihr Partner die Ruffarbe frei ist, wenn Sie eine bestimmte Anzahl Karten von der Ruffarbe haben *und Nichtspieler sind*. Wir konnten diese Berechnungen nur führen, da wir den Fall betrachtet haben, dass Sie Nichtspieler sind. Dadurch konnten wir gewisse Konstellationen nämlich ausschließen.

15.9 Gehen beim Solo *alle* meine Farben?

Dieser Abschnitt befasst sich mit recht umfangreichen Berechnungen, um herauszufinden, wie wahrscheinlich es ist, dass bei einem Solo *alle* Farben, die man selbst hält, durchgehen. Wenn Ihnen die Berechnungen zu kompliziert erscheinen, empfehle ich Ihnen, einfach in Abschnitt 15.9.2 weiterzulesen, und sich die dort vorgestellte Faustregel anzuschauen.

15.9.1 Genaue Berechnung

Wir haben uns in Abschnitt 15.6 damit beschäftigt, wie hoch die Wahrscheinlichkeit ist, dass eine bestimmte Farbe gestochen wird. Betrachten wir folgendes Spiel, ein sehr riskantes Herz-Solo mit vier Trümpfen und je zwei Farbkarten von zwei Farben:



Harakiri Herz-Solo

Wir können Tabelle 15.15 entnehmen, dass folgendes gilt:

- Mit 50.59% geht die Schelln-Sau einmal durch (d.h. wir haben auf Schelln die Farbverteilung (2, 1, 1)).
- Mit 50.59% geht die Gras-Sau einmal durch (d.h. wir haben auf Gras die Farbverteilung (2, 1, 1)).

Ein Problem bei dieser Betrachtungsweise ist, dass wir diese beiden Ereignisse nur *getrennt* voneinander begutachtet haben. D.h. wir können zwar sagen, dass die Einzelwahrscheinlichkeiten, dass die Schelln- bzw. die Gras-Sau durchgeht, bei 50.59% liegt, aber das heißt noch lange nicht, dass die Wahrscheinlichkeit, dass *beide* Asse laufen, ebenfalls bei 50.59% liegt. Es wird jeder einigermaßen erfahrene Schafkopfer bestätigen, dass „gefühlsmäßig“ die Wahrscheinlichkeit, dass beide Asse laufen, weit unter 50% liegt.

Natürlich wäre es viel nützlicher, wenn man wüsste, wie wahrscheinlich es ist, dass *beide* Asse durchgehen. Diese Fragestellung werden wir in diesem Abschnitt behandeln.

Es ist klar, dass die Wahrscheinlichkeit, dass sowohl die Gras- als auch die Schelln-Sau läuft, höchstens bei 50.59% liegen können⁵. Wie wir später sehen werden, liegt sie bei gerade mal knapp 26%.

Die Wahrscheinlichkeit hierfür auszurechnen, gelang mir nur mithilfe eines Computers, da man bei diesem Szenario einfach zu viele Einzelfälle betrachten musste. Daher werde ich nur grob skizzieren, wie ich auf die Ergebnisse gekommen bin.

Zunächst benötigt man wieder eine Repräsentation, wie man Kartenverteilungen bei den Gegnern darstellen kann. Hierbei ist die Darstellung etwas komplizierter als bisher, da mehrere Fälle berücksichtigt werden müssen. Um das ganze zu vereinfachen, gehen wir davon aus, dass Herz-Solo gespielt wird, und die Farben dementsprechend Eichel, Gras und Schelln heißen. Man kann aber einfach die Namen austauschen, um die entsprechenden Wahrscheinlichkeiten für anders getaufte Soli zu erhalten.

Nun ist für uns interessant, wie die Farben Eichel, Gras, Schelln verteilt sind. Ich habe mich daher für folgende Darstellung entschieden:

$$((e_1, g_1, s_1), (e_2, g_2, s_3), (e_3, g_3, s_3))$$

Obige Darstellung bedeutet folgendes: Gegenspieler 1 hat e_1 Eichel-Karten, g_1 Gras, und s_1 Schelln-Karten. Analog hat beispielsweise Gegner 2 g_2 Karten der Farbe Gras, und der dritte Gegner hat e_3 Eichel auf der Hand.

Wir betrachten nun zunächst folgende Fragestellung: Wie hoch ist die Wahrscheinlichkeit, dass bei Gegner 1 die Farbkombination (e_1, g_1, s_1) vorliegt, bei Gegner 2 die Farbkombination (e_2, g_2, s_2) , und bei Gegner 3 die Farbkombination (e_3, g_3, s_3) ? Wir notieren dies folgendermaßen: $P((e_1, g_1, s_1), (e_2, g_2, s_3), (e_3, g_3, s_3))$.

Um das zu errechnen, benötigen wir natürlich die Information, wie viele Eichel, Gras oder Schelln man als Solospieler selbst hält. Wir bezeichnen diese Größen mit e, g bzw. s . Dementsprechend hat man $8 - e - g - s$ Trümpfe; Es sind also $14 - (8 - e - g - s)$ Trümpfe im Spiel. Zur Vereinfachung schreiben wir t für die Gesamtanzahl der Trümpfe bei Ihren Gegnern.

Die Oben erwähnt Wahrscheinlichkeit errechnet sich nun wie folgt:

$$P((e_1, g_1, s_1), (e_2, g_2, s_3), (e_3, g_3, s_3)) = \frac{\binom{e_1+e_2+e_3}{e_1} \binom{g_1+g_2+g_3}{g_1} \binom{s_1+s_2+s_3}{s_1} \binom{t}{t_1} \binom{e_2+e_3}{e_2} \binom{g_2+g_3}{g_2} \binom{s_2+s_3}{s_2} \binom{t-t_1}{t_2}}{\binom{24}{8} \binom{16}{8}}, \quad (15.10)$$

wobei sich t_1 , die Anzahl der Trümpfe von Gegner 1, folgendermaßen berechnet: $t_1 = 8 - e_1 - g_1 - s_1$. Die Anzahl der Trümpfe bei Spieler 2, ergibt sich als $t_2 = 8 - e_2 - g_2 - s_2$.

Als ob das noch nicht genügt, muss man alle geeigneten Werte für $e_1, g_1, s_1, e_2, \dots$ einsetzen, und die entsprechenden Ergebnisse summieren.

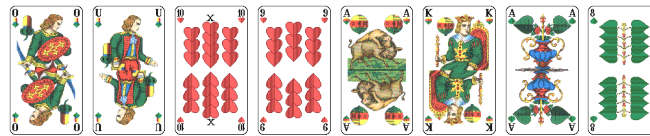
Wir sind daran interessiert, dass alle Farben, *die man selbst hat*, durchgehen. Das heißt, wenn man selbst zwei Schelln-Karten hat, muss man für s_1, s_2, s_3 folgende Werte einsetzen: $(2, 1, 1), (1, 2, 1), (1, 1, 2)$. Gleiches muss man für Gras und Schelln erledigen. Da dies sehr viel Aufwand ist, lassen wir das den Computer erledigen. Wir schreiben nur "kurz auf", was man – mathematisch betrachtet – zu berechnen hat. Wir

⁵Das ergibt sich aus der ganz elementaren Stochastik-Formel $P(A \cap B) \leq \min(P(A), P(B))$

sind interessiert an der Wahrscheinlichkeit, dass bei einem Herz-Solo mit e Eichen, g Gras-Karten und s Schelln-Karten kein Gegner von Beginn an eine der Farben, die man selbst hat, frei ist. Wir bezeichnen dieses Ereignis mit $[e, g, s]$.

$$P([e, g, s]) = \sum_{\substack{e_1+e_2+e_3+e=6 \\ g_1+g_2+g_3+g=6 \\ s_1+s_2+s_3+s=6 \\ e_1, e_2, e_3 > 0 \Leftrightarrow e > 0 \\ s_1, s_2, s_3 > 0 \Leftrightarrow s > 0 \\ g_1, g_2, g_3 > 0 \Leftrightarrow g > 0}} P((e_1, g_1, s_1), (e_2, g_2, s_2), (e_3, g_3, s_3)) \quad (15.11)$$

Somit ergibt sich Tabelle 15.25 und wir sehen, dass die Wahrscheinlichkeit, dass wir bei dem betrachteten Spiel eine Chance von 26.1% haben, dass kein anderer Spieler eine unserer Farben frei ist:



Harakiri Herz-Solo

Man muss sich nur den Eintrag herausuchen, bei dem das Farbenprofil $(2, 2, 0)$ beträgt (da wir zweimal Schelln und zweimal Gras, kein mal Eichel haben), und den entsprechenden Wert ablesen.

Anmerkung: Man beachte hierbei besonders den ersten Abschnitt von Tabelle 15.25, wo man feststellen kann, dass man diese Zahlen auch aus Tabelle 15.15 berechnen kann: Die Wahrscheinlichkeit, dass bei einem Farbenprofil $(3, 0, 0)$ alle Farben, die man hat, laufen, ist gerade die Wahrscheinlichkeit, dass jeder der Gegner genau 1 Karte dieser Farbe hat. Die entsprechende Wahrscheinlichkeit vergleichen wir mit der aus Tabelle 15.15 und stellen fest, dass sie gleich sind.

Hat man selbst das Farbenprofil $(1, 0, 0)$, so bedeutet das, dass 5 Karten dieser Farbe bei den Gegner sein müssen. Aus Tabelle 15.25 entnehmen wir, dass die Wahrscheinlichkeit 69.6% beträgt.

Betrachtet man nun Tabelle 15.15, so könnte man argumentieren, dass diese Farbe geht, wenn eine der folgenden Farbverteilungen bei den Gegnern vorliegt: $(2, 2, 1)$ oder $(3, 1, 1)$. Liest man die zugehörigen Wahrscheinlichkeiten aus Tabelle 15.15 ab, so stellt man fest, dass die Werte 44.27% und 25.3% betragen, was in Summe genau den errechneten 69.6% entspricht.

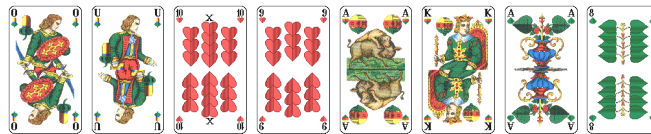
Farbenprofil	(1,0,0)	(2,0,0)	(3,0,0)		
Durchgehwahrscheinlichkeit	69.6	50.6	25.3		
Farbenprofil	(1,1,0)	(2,1,0)	(2,2,0)	(3,1,0)	(3,2,0)
Durchgehwahrscheinlichkeit	49.2	35.8	26.1	17.9	13.0
Farbenprofil	(1,1,1)	(2,1,1)	(2,2,1)	(3,1,1)	
Durchgehwahrscheinlichkeit	35.5	25.9	18.9	12.9	

Tabelle 15.25.: Gehen alle Farben bei einem Solo?

15.9.2 Eine (vermutlich relativ gute) Faustregel

Es ist klar, dass die bisher vorgestellte Rechnung viel zu kompliziert ist, und dass man sie so gut wie nie im Kopf nachvollziehen kann. Daher möchte ich an dieser Stelle eine Faustregel vorstellen, deren Korrektheit ich zwar nicht bewiesen habe, aber von deren Güte ich sehr überzeugt bin, da ich sie an einigen Beispielen mit durchschlagendem Erfolg ausprobiert habe.

Betrachten wir den vorher vorgestellten Fall, dass wir folgendes Herz-Solo spielen:



Unser Beispiel-Herz-Solo dieses Abschnitts

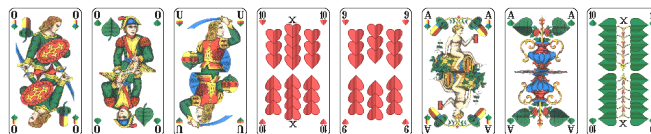
Wir wissen mittlerweile, dass die Wahrscheinlichkeit, dass beide Farben durchgehen, bei ca. 26% liegt. Dies haben wir mit einer haarsträubend komplizierten Rechnung herausgefunden.

Betrachten wir daher zunächst die viel einfachere Tabelle 15.22. Wir interessieren uns nun *nur* für die Wahrscheinlichkeit, dass jemand Schelln frei ist. Aus der Tabelle entnehmen wir, dass in 49.41% aller Fälle jemand Schelln frei ist. In 50.59% der Fälle geht Schelln also durch.

Nun interessieren wir uns *nur* dafür, ob Gras durchgeht. Aus derselben Tabelle entnehmen wir, dass mit 50.59% Gras durchgeht.

Das heißt, jeweils mit 50.59% gehen Gras bzw. Schelln durch. Wir wandeln nun diese Werte in eine Zahl zwischen 0 und 1 um, wobei 1 den 100% entspricht (wir schieben einfach das Komma um zwei Stellen nach links). Somit erhalten wir 0.5059 und 0.5059. Wir multiplizieren diese Werte miteinander und erhalten ungefähr 0.25. Diese Zahl wandeln wir zurück in Prozent, erhalten also ungefähr 25%. Das Ergebnis, das wir auf diese Weise erhalten haben, entspricht in etwa dem, was wir mühsam errechnet haben: den 26% aus Tabelle 15.25.

Um uns zu vergewissern, dass dies auch bei anderen Blättern klappt, betrachten wir nun folgendes Spiel:



Herz-Solo

Unser Farbenprofil ist (2, 1, 0), woraus wir aus Tabelle 15.25 sofort ablesen könnten, dass die Wahrscheinlichkeit, dass beide Farben laufen, bei 35.8% liegen.

Wir überprüfen nun mittels unserer Faustregel und Tabelle 15.22. Dazu betrachten wir die Farben wieder einzeln:

- Die Wahrscheinlichkeit, dass Eichel durchgeht, liegt bei 69.57%, da wir nur ein Eichel haben.

- Die Wahrscheinlichkeit, dass Gras durchgeht, liegt bei 50.59%, da wir zwei Gras haben.

Multipliziert man nun $0.6957 \cdot 0.5059$, so erhält man ungefähr $0.35 = 35\%$, was unserem errechneten Wert von 36% sehr nahe kommt.

Anmerkung: Wir haben gesehen, dass man die Einzelwahrscheinlichkeiten einfach miteinander multiplizieren muss, um das Endresultat (zumindest gut geschätzt) zu erhalten. Kann man diese Multiplikation durchführen, und erhält ein genaues Ergebnis, so spricht der Theoretiker von sog. *Unabhängigkeit* der beiden Ereignisse.

Auch wenn in unserem Fall die Ereignisse „nicht hundertprozentig unabhängig“ sind, erhalten wir dennoch eine sehr gute Näherung, wenn wir die Einzelwahrscheinlichkeiten einfach miteinander multiplizieren.

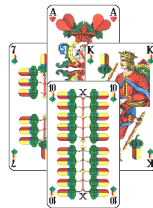
15.10 Partner läuft weg – andere Farbe frei?

Betrachten wir folgendes Rufspiel, das Sie auf die Alte spielen:



Auf die Alte

Links läuft im ersten Stich, der folgendermaßen aussieht, weg:



1. Stich – Links läuft weg

Wie wir aus Abschnitt 3.2.2 wissen, darf Ihr Mitspieler (in diesem Fall Links) nur weglaufen, wenn er *mindestens* vier Karten der Ruffarbe hält. Das bedeutet, wir wissen nun, dass Links nach dem ersten Stich in seinen verbleibenden sieben Karten exakt drei Gras-Karten hält⁶.

Wenn Links aber so viele Gras-Karten hat, vielleicht ist dann die Wahrscheinlichkeit, dass er Gras frei ist, umso höher. Insbesondere wäre für uns natürlich interessant, wie hoch die Wahrscheinlichkeit ist, dass Links Schelln frei ist, da dies unsere Fehlfarbe ist.

Wichtig ist nun, dass wir unser Wissen aus dem ersten Stich anwenden können. Fassen wir zunächst noch kurz einmal die Annahmen zusammen:

⁶Warum *müssen* es bei gezeigtem Stich exakt drei sein?

- Wir spielen an letzter Stelle ein Rufspiel.
- Links läuft gleich im ersten Stich weg. Drei Karten der Ruffarbe und ein Trumpf fallen im ersten Stich.
- Wir selbst haben s Karten einer anderen Farbe (in unserem konkreten Beispiel haben wir $s = 2$, da wir zwei Schelln-Karten halten – wir werden später aber auch andere Fälle zeigen.).

Ich setze dies voraus, da dies ein sehr übliches Szenario an jedem Schafkopfabend ist.

15.10.1 Wir haben selbst zwei andere Farbkarten

Wir betrachten zunächst den eingangs gezeigten Fall für $s = 2$ (also zwei Farbkarten einer anderen Farbe – im Beispiel Schelln).

Links hat (nach dem ersten Stich) noch sieben Karten auf der Hand, von denen drei Gras sind. Also hat er noch vier zusätzliche Karten, die wir nicht kennen. Wir wollen uns auf diese vier verbleibenden Karten fixieren.

Folgende Karten können *nicht mehr* unter diesen vier verbleibenden Karten sein:

- Irgendeine Gras-Karte (diese sind ja die drei uns bekannten Karten von Links).
- Den einen Trumpf, mit dem im ersten Stich die Ruffarbe gestochen wurde.
- Irgendeine der 7 Karten, die wir selbst noch halten.

Daraus lässt sich errechnen, dass es insgesamt $\binom{32-6-1-7}{4} = \binom{18}{4}$ Möglichkeiten für das Blatt von Links gibt.

Bei wie vielen Möglichkeiten ist Links die Farbe frei, an der wir interessiert sind? Damit Links die Farbe frei ist, darf er keine Karte dieser Farbe haben. Da wir selbst zwei mal Schelln halten, sind noch vier Schelln-Karten im Umlauf. Diese müssen wir von den 18 möglichen Karten, aus denen Links „prinzipiell“ auswählen könnte, abziehen, sodass wir auf folgende Wahrscheinlichkeit kommen, dass Links frei ist:

$$\frac{\binom{14}{4}}{\binom{18}{4}} \approx 32.71\%$$

Anmerkung: Dass Links in 32.71% der Fälle Schelln frei ist, heißt noch nicht, dass er auch in 32.71% der Fälle den Schelln-Stich übernimmt. Er könnte Trumpf frei sein oder von einem anderen Spieler gar noch überstochen werden. Die 32.71% beziehen sich wirklich ausschließlich auf die Frage, ob Links Schelln frei ist oder nicht.

15.10.2 Wir haben selbst eine andere Farbkarte

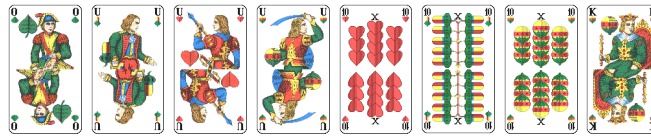
Die Rechnung zu dem Fall, dass man nicht zwei, sondern nur eine Karte einer anderen Farbe hält, funktioniert ganz analog, nur dass man diesmal von den 18 Karten fünf Schelln-Karten abziehen muss und auf folgende Wahrscheinlichkeit kommt: $\frac{\binom{13}{4}}{\binom{18}{4}} \approx 23.37\%$

15.10.3 Verallgemeinerung

Wir wollen nun noch eine allgemeine Formel aufstellen, die es uns ermöglicht, genauere Aussagen zu treffen: Wir nehmen an, dass unser Partner im ersten Stich des Rufspiels wegläuft, und gestochen wird, wie zu Beginn von Abschnitt 15.10 gezeigt. Zusätzlich halten wir s Karten einer anderen Farbe. Die Wahrscheinlichkeit, dass unser Partner genau i Karten dieser anderen Farbe hat, berechnet sich zu

$$\frac{\binom{18-(6-s)}{4-i} \cdot \binom{6-s}{i}}{\binom{18}{4}}.$$

Wir fassen die Ergebnisse in Tabelle 15.26 zusammen. Betrachten wir nochmals das eingangs gezeigte Spiel:



Auf die Alte

Im ersten Stich ist Links weggelaufen, drei Eichel und ein Trumpf sind gefallen. Dann können wir davon ausgehen, dass Links in 47.58% der Fälle genau eine Karte der Farbe Schelln hat. In mageren 32.71% der Fälle ist Links Schelln frei.

$s = 0$ Farbkarten	i	0	1	2	3	4
	Wkt.	16.18	43.14	32.35	7.84	0.5
$s = 1$ Farbkarte	i	0	1	2	3	4
	Wkt.	23.36	46.7	25.49	4.24	0.1
$s = 2$ Farbkarten	i	0	1	2	3	4
	Wkt.	32.71	47.58	17.84	1.83	0.03
$s = 3$ Farbkarten	i	0	1	2	3	
	Wkt.	44.6	44.6	10.29	0.5	

Tabelle 15.26.: Mein Partner läuft mit vier Karten der Ruffarbe weg. Mit welcher Wahrscheinlichkeit hat er i Karten einer anderen Farbe, von der ich selbst genau s Karten halte?

15.11 Wann sollte man doppeln?

15.11.1 Lange Karte

In einigen Runden gibt es folgende Regelung: Jeder Spieler darf seine erste Hand (die ersten vier Karten) betrachten und dann anhand dieser entscheiden, ob er den Spielpreis verdoppeln möchte. Hat man auf die

erste Hand beispielsweise folgende Karten, so benötigt man nur noch einen weiteren Trumpf, um ein gutes Rufspiel zu spielen:



Daher könnte es sich in einem solchen Fall durchaus lohnen, den Spielpreis zu verdoppeln, da man wahrscheinlich gute (Rufspiel-)Karten erhält.

Im folgenden wird auf die Frage eingegangen, wann man doppeln sollte und wann nicht. Auch hier müssen wir natürlich vereinfachende Annahmen treffen. Wir betrachten auch in diesem Fall wieder hauptsächlich die Anzahl der eigenen Trümpfe. Es bezeichnet N_1 die Anzahl der Trümpfe, die man auf die ersten vier Karten erhält. Mit N_2 bezeichnen wir die Anzahl der Trümpfe, die man auf die zweite Hand (also Karten fünf bis acht) bekommt.

Nun sind wir zunächst an der Wahrscheinlichkeit interessiert, dass man auf die erste Hand n_1 Trümpfe, auf die zweite Hand n_2 Trümpfe bekommt. Sie wird bezeichnet mit $P(N_1 = n_1, N_2 = n_2)$. Wie bisher steht T für die Gesamtanzahl an Trümpfen.

Es gilt: Für die erste Hand kann man aus T Trümpfen n_1 auswählen und aus $32 - T$ Nichttrümpfen $4 - n_1$ auswählen. In der zweiten Hand stehen noch $T - n_1$ Trümpfe zur Verfügung, aus denen man n_2 wählt. Aus den verbliebenen $32 - T - (4 - n_1) = 28 - T + n_1$ Nichttrümpfen kann man $4 - n_2$ auswählen.

Für die erste Hand gibt es insgesamt $\binom{32}{4}$, für die zweite Hand $\binom{28}{4}$ Möglichkeiten. Somit ergibt sich

$$P(N_1 = n_1, N_2 = n_2) = \frac{\binom{T}{n_1} \cdot \binom{32-T}{4-n_1}}{\binom{32}{4}} \cdot \frac{\binom{T-n_1}{n_2} \cdot \binom{28-T+n_1}{4-n_2}}{\binom{28}{4}} \quad (15.12)$$

Sie sehen die Werte für das Rufspiel bzw. Solo in Tabelle 15.27, für den Farbwenz bzw. -geier in Tabelle 15.28 und für den farblosen Wenz bzw. Geier in Tabelle 15.29. Nach rechts ist die Anzahl der Trümpfe auf die zweite Hand, nach unten die Anzahl der Trümpfe auf die erste Hand angetragen. Will man beispielsweise wissen, wie hoch die Wahrscheinlichkeit dafür ist, auf die erste Hand 3 und auf die zweite Hand 2 Trümpfe zu erhalten, so geht man 3 nach unten und 2 nach rechts: man erhält für das Rufspiel bzw. Solo den Wert 6.66%.

n_1 / n_2	0	1	2	3	4
0	0.42	2.12	3.44	2.12	0.42
1	2.12	9.18	12.71	6.66	1.11
2	3.44	12.71	14.98	6.66	0.94
3	2.12	6.66	6.66	2.5	0.29
4	0.42	1.11	0.94	0.29	0.03

Tabelle 15.27.: Trümpfe auf die erste und zweite Hand beim Rufspiel bzw. Solo für die lange Karte

n_1 / n_2	0	1	2	3	4
0	1.93	6.08	6.08	2.28	0.27
1	6.08	16.21	13.68	4.29	0.42
2	6.08	13.68	9.66	2.5	0.2
3	2.28	4.29	2.5	0.53	0.03
4	0.27	0.42	0.2	0.03	0.0

Tabelle 15.28.: Trümpfe auf die erste und zweite Hand beim Farbwenz bzw. -geier für die lange Karte

n_1 / n_2	0	1	2	3	4
0	29.55	22.51	4.61	0.27	0.0
1	22.51	12.28	1.6	0.04	-
2	4.61	1.6	0.1	-	-
3	0.27	0.04	-	-	-
4	0.0	-	-	-	-

Tabelle 15.29.: Trümpfe auf die erste und zweite Hand beim Wenz bzw. Geier für die lange Karte

Bisher haben wir nur genau ausgerechnet, wie die Wahrscheinlichkeiten verteilt sind, dass wir auf die erste Hand n_1 und auf die zweite Hand n_2 Trümpfe erhalten. Um die Frage, wann man doppeln sollte, zu beantworten, ist man jedoch an der Wahrscheinlichkeit interessiert, mit der man sein Blatt „gut vervollständigt“, d.h. mit welcher Wahrscheinlichkeit man eine gewissen Gesamtanzahl an Trümpfen erreicht.

Dazu benötigt man die sogenannte bedingte Wahrscheinlichkeit, dass man in der zweiten Hand n_2 Trümpfe erhält, *unter der Bedingung*, dass man in der ersten Hand bereits n_1 Trümpfe erhalten hat. Diese Wahrscheinlichkeit wird mit $P(N_2 = n_2 | N_1 = n_1)$ notiert. Sie errechnet sich wie folgt:

$$P(N_2 = n_2 | N_1 = n_1) = \frac{P(N_1 = n_2, N_2 = n_2)}{P(N_1 = n_1)} \quad (15.13)$$

Die Werte für den Zähler ($P(N_1 = n_2, N_2 = n_2)$) haben wir bereits errechnet. Es fehlen also noch die Werte für $P(N_1 = n_1)$. Diese können mit analogen Überlegungen wie zuvor folgendermaßen berechnet werden:

$$P(N_1 = n_1) = \frac{\binom{T}{n_1} \cdot \binom{32-T}{4-n_1}}{\binom{32}{4}} \quad (15.14)$$

Somit ergibt sich insgesamt:

$$P(N_2 = n_2 | N_1 = n_1) = \frac{\binom{T-n_1}{n_2} \cdot \binom{28-T+n_1}{4-n_2}}{\binom{28}{4}} \quad (15.15)$$

Die bedingten Wahrscheinlichkeiten für das Rufspiel bzw. Solo finden Sie in Tabelle 15.30, für den

Farbwenz bzw. geier in Tabelle 15.31 und für den Wenz bzw. Geier in Tabelle 15.32. Die Tabellen enthalten nach rechts die Anzahl der Trümpfe auf die zweite Hand, nach unten die Anzahl Trümpfe auf die erste Hand.

Erhält man auf ein Rufspiel 3 Trümpfe in den ersten vier Karten, so beträgt die Wahrscheinlichkeit, insgesamt genau 5 Trümpfe zu erhalten, 36.53% (da man dann auf die zweite Hand 2 Trümpfe benötigt).

n_1 / n_2	0	1	2	3	4
0	4.89	24.89	40.44	24.89	4.89
1	6.67	28.89	40.0	20.95	3.49
2	8.89	32.82	38.68	17.19	2.42
3	11.62	36.53	36.53	13.7	1.61
4	14.95	39.85	33.63	10.55	1.03

Tabelle 15.30.: Trümpfe auf die zweite Hand unter der Bedingung der ersten beim Rufspiel bzw. Solo für die lange Karte

n_1 / n_2	0	1	2	3	4
0	11.62	36.53	36.53	13.7	1.61
1	14.95	39.85	33.63	10.55	1.03
2	18.93	42.59	30.07	7.79	0.62
3	23.66	44.54	25.98	5.47	0.34
4	29.23	45.47	21.54	3.59	0.17

Tabelle 15.31.: Trümpfe auf die zweite Hand unter der Bedingung der ersten beim Farbwenz bzw. -geier für die lange Karte

n_1 / n_2	0	1	2	3	4
0	51.9	39.54	8.09	0.47	0.0
1	61.78	33.7	4.4	0.12	-
2	73.02	25.4	1.59	-	-
3	85.71	14.29	-	-	-
4	100.0	-	-	-	-

Tabelle 15.32.: Trümpfe auf die zweite Hand unter der Bedingung der ersten beim Wenz bzw. Geier für die lange Karte

15.11.2 Kurze Karte

Wir können die Überlegungen aus dem vorigen Kapitel leicht auf die kurze Karte übertragen und erhalten die nun folgenden Formeln.

Die Wahrscheinlichkeit, auf die erste Hand n_1 Trümpfe und auf die zweite Hand n_2 Trümpfe zu erhalten, berechnet sich wie folgt:

$$P(N_1 = n_1, N_2 = n_2) = \frac{\binom{T}{n_1} \cdot \binom{24-T}{3-n_1}}{\binom{24}{3}} \cdot \frac{\binom{T-n_1}{n_2} \cdot \binom{21-T+n_1}{3-n_2}}{\binom{21}{3}} \quad (15.16)$$

Die Ergebnisse, die man aus dieser Formel gewinnt, sind in den Tabellen 15.33 bis 15.35 aufgestellt.

n_1 / n_2	0	1	2	3
0	0.69	3.53	4.85	1.80
1	3.53	14.56	16.18	4.85
2	4.85	16.18	14.56	3.53
3	1.80	4.85	3.53	0.69

Tabelle 15.33.: Trümpfe auf die erste und zweite Hand beim Rufspiel bzw. Solo für die kurze Karte

n_1 / n_2	0	1	2	3
0	3.72	10.04	7.30	1.42
1	10.04	21.91	12.78	1.97
2	7.30	12.78	5.90	0.70
3	1.42	1.97	0.70	0.06

Tabelle 15.34.: Trümpfe auf die erste und zweite Hand beim Farbwenz bzw. -geier für die kurze Karte

n_1 / n_2	0	1	2	3
0	28.80	23.04	4.32	0.17
1	23.04	12.96	1.52	0.03
2	4.32	1.52	0.08	-
3	0.17	0.03	-	-

Tabelle 15.35.: Trümpfe auf die erste und zweite Hand beim Wenz bzw. Geier für die kurze Karte

Außerdem brauchen wir wie vorher die Wahrscheinlichkeit, auf die zweite Hand n_2 Trümpfe zu erhalten, wenn wir bereits wissen, dass wir in der ersten Hand genau n_1 Trümpfe bekommen haben:

$$P(N_2 = n_2 | N_1 = n_1) = \frac{\binom{T-n_1}{n_2} \cdot \binom{21-T+n_1}{3-n_2}}{\binom{21}{3}} \quad (15.17)$$

Sie finden die daraus resultierenden Ergebnisse in den Tabellen 15.36 bis 15.38.

n_1 / n_2	0	1	2	3
0	6.32	32.48	44.66	16.54
1	9.02	37.22	41.35	12.41
2	12.41	41.35	37.22	9.02
3	16.54	44.66	32.48	6.32

Tabelle 15.36.: Trümpfe auf die zweite Hand unter der Bedingung der ersten beim Rufspiel bzw. Solo für die kurze Karte

n_1 / n_2	0	1	2	3
0	16.54	44.66	32.48	6.32
1	21.50	46.92	27.37	4.21
2	27.37	47.89	22.11	2.63
3	34.21	47.37	16.92	1.50

Tabelle 15.37.: Trümpfe auf die zweite Hand unter der Bedingung der ersten beim Farbwenz bzw. -geier für die kurze Karte

15.12 Verlustwahrscheinlichkeit beim Tout

Der Tout ist eine recht interessante Variante, wenn es um Wahrscheinlichkeiten geht. Hierbei verpflichtet sich der Spieler von vornherein, *alle* Stiche zu machen. Bereits ein einziger abgegebener Stich bedeutet, dass die Gegner gewonnen haben.

Wir gehen in diesem Abschnitt stets davon aus, dass man das Spiel selbst eröffnet.

Betrachten wir als einführendes Beispiel folgendes Herz-Solo Tout:



Todsicheres Herz-Solo (sofern an 1. Position)

Eröffnet man dieses Spiel selbst, so macht man mit Sicherheit alle Stiche. Man muss nur die Trümpfe von oben nach unten spielen.

Dass man alle Stiche erhält, macht man sich leicht klar: Insgesamt gibt es beim Solo 14 Trümpfe, wovon man selbst 8 hat. Also sind $14 - 8 = 6$ Trümpfe bei den Gegnern. Diese 6 Trümpfe kann man mit den 6 Laufenden ziehen. Also gewinnt man hundertprozentig.

Betrachten wir nun ein ähnliches Spiel mit “nur” fünf Laufenden:

n_1 / n_2	0	1	2	3	3
0	51.13	40.90	7.67	0.30	
1	61.35	34.51	4.06	0.08	
2	72.86	25.71	1.43	-	
3	85.71	14.29	-	-	

Tabelle 15.38.: Trümpfe auf die zweite Hand unter der Bedingung der ersten beim Wenz bzw. Geier für die kurze Karte



Fast todsicheres Herz-Solo (sofern an 1. Position)

In diesem Fall bestünde die Möglichkeit, dass einer Ihrer Gegenspieler *alle* 6 verbleibenden Trümpfe besitzt – insbesondere also den Gras-Unter. Da Sie selbst 5 Laufende haben, könnten Sie diesem Gegner in diesem Fall zwar 5 Trümpfe ziehen, den Gras-Unter könnte er jedoch aufbewahren, um zu stechen.

Die Wahrscheinlichkeit, dass diese Konstellation eintritt, liegt bei 0.062409%, wie wir aus Tabelle 15.9 entnehmen können (Verteilung (6,0,0) bei 8 eigenen Trümpfen).

Wir werden in diesem Abschnitt verschiedene Touts betrachten und deren Verlustwahrscheinlichkeiten berechnen.

Betrachten wir folgendes Herz-Solo Tout mit vier Laufenden:

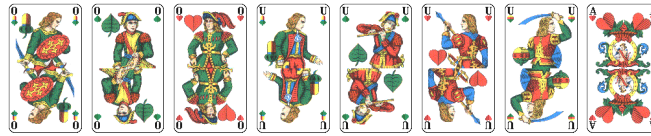


Herz-Solo Tout; Verlustwahrscheinlichkeit 1.73%

Es wird nur verloren, wenn der stärkste Gegenspieler 5 oder 6 Trümpfe hat, von denen einer der Eichel-Unter ist. Daraus kann man errechnen:

$$P(\text{Verlust}) = 3 \cdot \frac{\binom{1}{1} \binom{5}{4} \binom{18}{3} + \binom{1}{1} \binom{5}{5} \binom{18}{2}}{\binom{24}{8}} \approx 1.73\% \quad (15.18)$$

Ein Fall, der besonders verlockt, einen Tout zu spielen, ist der folgende: Man selbst besitzt 8 Trümpfe, wovon 3 Laufende sind:



Herz-Solo Tout; Verlustwahrscheinlichkeit 14.20%

Wie hoch ist die Wahrscheinlichkeit, dass man obiges Spiel verliert? Man verliert obiges Spiel, sobald der Gegenspieler mit dem Schelln-Ober insgesamt mindestens 4 Trümpfe besitzt. Die zugehörige Verlustwahrscheinlichkeit berechnet sich wie folgt:

$$P(\text{Verlust}) = 3 \cdot \frac{\binom{1}{1} \binom{5}{3} \binom{18}{4} + \binom{1}{1} \binom{5}{4} \binom{18}{3} + \binom{1}{1} \binom{5}{5} \binom{18}{2}}{\binom{24}{8}} = 14.20\% \quad (15.19)$$

Betrachten wir noch ein Spiel für Extrem-Tout-Spieler:



Herz-Solo Tout; Verlustwahrscheinlichkeit 87.02%

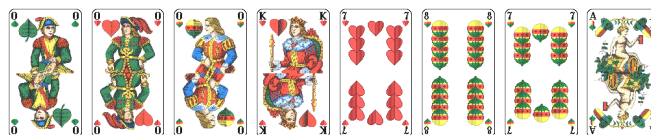
Obiges Spiel gewinnt man, sobald ein Spieler den Gras-Ober und keinen anderen Trumpf hat:

$$P(\text{Gewinn}) = 3 \cdot \frac{\binom{1}{1} \binom{18}{7}}{\binom{24}{8}} = 12.98\% \quad (15.20)$$

Die Verlustwahrscheinlichkeit dieses Extremspiels liegt also bei 87.02%.

15.13 Hoffnung auf Laufende beim Rufspiel

Betrachten wir folgendes Blatt:



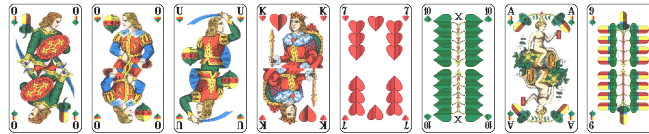
Rufspiel auf die Schelln-Sau

Viele Spieler hoffen in einem solchen Fall darauf, dass ihr Mitspieler den Eichel-Ober hat und die Spielerpartei somit vier Laufende. Wir berechnen nun die Wahrscheinlichkeit, dass dieser Fall eintritt.

Damit der Fall eintritt, muss ein bestimmter Spieler sowohl die Rufsau (im obigen Fall also die Schelln-Ass) und den Eichel-Ober besitzen. Die restlichen 6 Karten können beliebige andere Karten sein. Die zugehörige Wahrscheinlichkeit ist also:

$$P(\text{Laufende vervollständigt}) = 3 \cdot \frac{\binom{1}{1} \binom{1}{1} \binom{22}{6}}{\binom{24}{8}} \approx 30.43\% \quad (15.21)$$

Ganz analog können wir die Wahrscheinlichkeit berechnen, dass der Mitspieler in folgendem Fall zu (mindestens) 4 Laufenden verhilft:



Werden es 4 Laufende?

Hier bräuchte ein bestimmter Spieler neben der Gras-Ass auch noch den Gras- und den Herz-Ober

$$P(\text{Laufende vervollständigt}) = 3 \cdot \frac{\binom{2}{2} \binom{1}{1} \binom{21}{5}}{\binom{24}{8}} \approx 2.77\% \quad (15.22)$$

Ganz allgemein können wir folgendes berechnen: Die Wahrscheinlichkeit, dass Ihr Mitspieler genau diejenigen l Karten hat, die Ihrer Partei zu Laufenden verhelfen, ist:

$$P(\text{Mitspieler hat genau die erhofften } l \text{ Karten}) = 3 \cdot \frac{\binom{l}{l} \binom{1}{1} \binom{23-l}{8-l-1}}{\binom{24}{8}} \quad (15.23)$$

l	0	1	2	3	4	5	6	7
Wahrscheinlichkeit	100	30.43	2.77	0.66	0.13	0.0	0.0	0.0

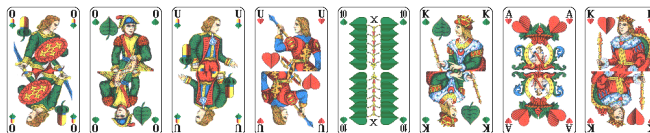
Tabelle 15.39.: Wahrscheinlichkeit, dass Ihr Partner mindestens die erhofften l Karten hat

Die Ergebnisse für diese Wahrscheinlichkeiten sind in Tabelle 15.39 zusammengefasst. Es ist zu beachten, dass sich die Wahrscheinlichkeiten auf “Mindestens”-Ereignisse beziehen. So ist klar, dass der Partner *mindestens* 0 erhoffte Karten hat (daher Wahrscheinlichkeit 100). Aber erhofft man sich 3 bestimmte Karten, so liegt die Wahrscheinlichkeit, dass der Partner diese 3 Karten (oder Karten, die zu noch mehr Laufenden führen würden) besitzt, gerade mal bei 0.66%.

15.14 Als Einzelspieler Sau schonen?

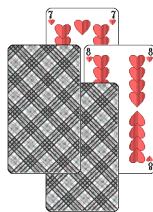
Wie wir in Abschnitt 11.8 gesehen haben, kann es oftmals nützlich sein, die Sau zu schonen, um einen wertvolleren Stich oder gar einen Stich mehr zu machen. Auch wenn wir dabei das Hauptaugenmerk auf die Situation als Gegenspieler gelegt haben, lohnt es sich zu fragen, wie die Situation als Spieler aussieht.

Wir betrachten dazu exemplarisch die Situation, in der Sie an dritter Stelle folgendes Gras-Solo spielen:



Ihre Karten

Der erste Stich läuft bis zu Ihnen folgendermaßen ab (Oben eröffnet):



1. Stich – Herz-Sau schonen?

Nun zur Fragestellung dieses Abschnitts: Lohnt es sich hier, darauf zu spekulieren, dass Links die Herz-Zehn nicht hat, und könnte man dementsprechend mit dem Herz-König statt mit der Herz-Sau einstechen⁷?

Bevor wir beginnen, legen wir einige mathematische Symbole fest, um später einfacher und allgemeiner rechnen zu können: F bezeichnet die Anzahl der Farbkarten der jeweiligen Farbe im jeweiligen Spiel. Da es bei einem Solo 6 Karten jeder Farbe gibt, ist im obigen Beispiel $F = 6$. Mit f bezeichnen wir die Anzahl der eigenen Karten der betrachteten Farbe. Im obigen Spiel halten wir selbst 2 Herz-Karten, weswegen $f = 2$ gilt.

Zunächst überlegen wir uns, wie viele mögliche Blätter es für Links überhaupt gibt: Da bereits zwei Karten der gespielten Farbe weg sind und wir unsere eigenen Karten natürlich kennen, kann Links weder eine der beiden gespielten Karten noch eine unserer Karten halten. Das bedeutet, für das Blatt von Links gibt es insgesamt $\text{INSG} := \binom{32-8-2}{8}$ mögliche Konstellationen.

Wir betrachten die vier Fälle, die hierbei eintreten können:

Links ist frei Wenn Links frei ist, kann er keine Karte der betrachteten Farbe haben. Außerdem kann er auch keine Karte haben, die wir selbst halten. Er kann aus den verbleibenden Karten also 8 beliebig auswählen, wenn er die Farbe frei sein soll. Dies resultiert in $\binom{32-F-(8-f)}{8}$ Möglichkeiten und dementsprechend in einer Wahrscheinlichkeit von

$$\frac{\binom{32-F-(8-f)}{8}}{\text{INSG}}$$

⁷Wir vernachlässigen hier bei unseren Berechnungen, dass Ihre Gegner vermutlich relativ schnell den Rückschluss ziehen, dass die Herz-Sau bei Ihnen steht und dies eventuell später ausnutzen können.

Links hat die Farb-Zehn (oder auch eine andere Karte der Farbe) blank Hierbei wäre eine Karte von Links fixiert (nämlich die Farb-Zehn bzw. die Farb-Acht), d.h. Links könnte noch 7 Karten “frei wählen”. Diese 7 Karten können nicht von der betrachteten Farbe stammen und es können auch keine Karten sein, die wir selbst halten. Analog zum vorigen Fall ergibt sich somit eine Eintrittswahrscheinlichkeit für diesen Fall von

$$\frac{\binom{32-F-(8-f)}{7}}{\text{INSG}}$$

Links hat zwei Farbkarten Ganz analog zu vorher wären hier bereits zwei Karten fixiert, und Links könnte 6 Karten “frei wählen”. Somit haben wir als Wahrscheinlichkeit

$$\frac{\binom{32-F-(8-f)}{6}}{\text{INSG}}$$

Links hat drei Karten der Farbe Dieser Fall kann – zumindest sinnvoll – nur beim (Farb-)Wenz (bzw. (Farb-)Geier) auftreten, da beim Solo gar nicht genügend Karten zur Verfügung wären. Genau wie vorher funktiniert allerdings die Überlegung, dass Links hierbei nur fünf Karten “frei wählen” kann und wir erhalten als Wahrscheinlichkeit

$$\frac{\binom{32-F-(8-f)}{5}}{\text{INSG}}$$

Wir werden uns nun einige Fälle vornehmen und die Wahrscheinlichkeiten exemplarisch betrachten.

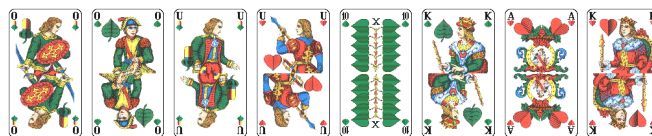
15.14.1 Solo mit zwei Karten der Farbe

Wie zu Beginn dieses Abschnitts auf Seite 389 betrachten wir zunächst ein Solo, bei dem wir zwei Karten einer Fehlfarbe haben.

Anmerkung: Es macht bei einem Solo keinen Sinn, andere Situationen zu betrachten, wenn man sich folgendes überlegt:

- Hätte man nur eine Karte der Farbe, so kann man gar nicht auswählen, welche Karte man zugeben soll.
- Hätte man drei Farbkarten der Farbe (was sowieso in den seltensten Fällen zutreffen wird), so kann man die Wahrscheinlichkeiten aus den Tabellen in Abschnitt 15.6 herrechnen.

Zurück zum Thema: Wir betrachten also folgendes Gras-Solo an dritter Stelle:



Ihre Karten

Wir haben es mit einem Solo zu tun, und folglich die Werte $F = 6$ und $f = 2$.

Nun berechnen wir die Wahrscheinlichkeiten, die wir zuvor erwähnt haben. Die Ergebnisse sind in Tabelle 15.40 zusammengefasst.

Sachverhalt	Wahrscheinlichkeit
Links ist frei	$\frac{13}{33} \approx 39\%$
Links hat genau die Herz-Zehn	$\frac{8}{33} \approx 24\%$
Links hat genau die Herz-Neun	$\frac{8}{33} \approx 24\%$
Links hat zwei Farbkarten	$\frac{4}{33} \approx 12\%$

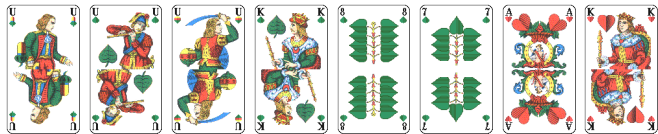
Tabelle 15.40.: Wahrscheinlichkeiten für die Farbkarten von Links beim Solo

Um nun zu erfahren, mit welcher Wahrscheinlichkeit Links die Herz-Zehn hat, müssen wir uns die Fälle überlegen, in denen dies zutrifft: Entweder hat Links die Herz-Zehn blank oder Links hat sie zusammen mit der verbleibenden Herz-Neun. Somit müssen wir die Werte $\frac{8}{33}$ und $\frac{4}{33}$ addieren und erhalten ca. 37%.

Erstaunlicherweise würde es also in über 60% der Fälle „reichen“, mit dem König einzustecken, da Links entweder sowieso frei ist oder aber die Zehn bei Rechts bzw. Oben steht.

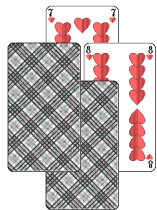
15.14.2 Wenz mit zwei Karten der Farbe

Wir betrachten nun eine ähnliche Situation, nämlich die, dass man einen Gras-Wenz spielt, bei dem man zwei Herz-Karten hält:



Gras-Wenz an dritter Stelle

Wie zuvor sieht der erste Stich so aus:



Sau schonen?

Sachverhalt	Wahrscheinlichkeit
Links ist frei	$\frac{13}{55} \approx 24\%$
Links hat genau 1 der drei verbleibenden Farbkarten	je $\frac{26}{165} \approx 16\%$
Links hat genau zwei der drei verbleibenden Farbkarten	je $\frac{14}{165} \approx 8\%$
Links hat drei Farbkarten	$\frac{2}{55} \approx 4\%$

Tabelle 15.41.: Wahrscheinlichkeiten für die Farbkarten von Links beim (Farb-)Wenz, wenn man selbst zwei Farbkarten hält

Wir berechnen wieder die Wahrscheinlichkeiten wie zuvor erläutert und erhalten Tabelle 15.41.

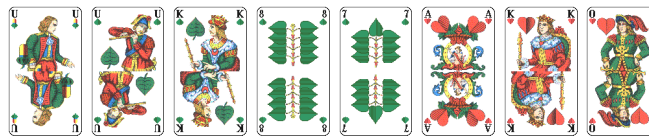
Nun berechnen wir die Wahrscheinlichkeit, dass Links die Herz-Zehn hat und unterscheiden dazu verschiedene Fälle:

- Links hat genau die Herz-Zehn: Wie wir aus Tabelle 15.41 ablesen, liegt die Wahrscheinlichkeit für eine blanke Karte der Farbe bei 16%.
- Links hat die Herz-Zehn und eine andere Herz-Karte. Dann hätte Links entweder Zehn/Neun oder aber Zehn/Ober: Jede dieser beiden Konstellationen tritt mit Wahrscheinlichkeit 16% ein, weswegen sie mit $2 \cdot 16\% = 32\%$ zu Buche schlägt.
- Links hat alle drei verbleibenden Herz-Karten: Diese Wahrscheinlichkeit beträgt 4%.

Somit ergibt sich die Wahrscheinlichkeit, dass Links die Herz-Zehn hält, zu $16\% + 32\% + 4\% = 52\%$ – eine klassische “fifty-fifty”-Situation also.

15.14.3 Wenz mit drei Karten der Farbe

Ganz ähnliches Spiel wie zuvor, nur dass wir diesmal drei Herz-Karten halten:



Gras-Wenz an dritter Stelle – mit drei Herz-Karten

Analog zu allen vorherigen Rechnungen berechnen wir auch hierfür die Wahrscheinlichkeiten, die in Tabelle 15.42 zusammengefasst sind.

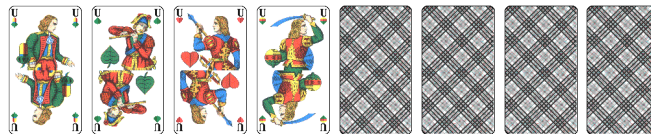
Interessanterweise stimmen diese Wahrscheinlichkeiten genau mit denen aus Abschnitt 15.14.1, wo es um das Solo ging, überein. Dementsprechend ergibt sich also auch hier die Wahrscheinlichkeit, dass Links die Herz-Zehn hält, zu 37%.

Sachverhalt	Wahrscheinlichkeit
Links ist frei	$\frac{13}{33} \approx 39\%$
Links hat genau 1 der verbleibenden Farbkarten	je $\frac{8}{33} \approx 24\%$
Links hat zwei Farbkarten	$\frac{4}{33} \approx 12\%$

Tabelle 15.42.: Wahrscheinlichkeiten für die Farbkarten von Links beim Solo

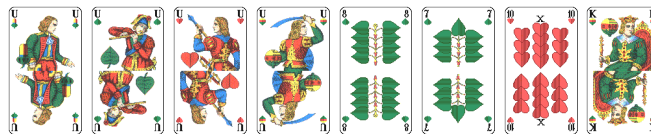
15.15 Vier Unter auf die erste Hand: Wird das ein Wenz?

Betrachten wir folgende Situation: Sie bekommen auf die erste Hand vier Unter – Ein Traumblatt! Wie hoch ist nun die Wahrscheinlichkeit, dass man nach Erhalt der zweiten Hand in der Lage ist, ein Spiel zu wagen?



Vier Unter – aber die zweite Hand?

Um diese Frage zu beantworten, überlegen wir uns zunächst, wie die zweite Hand denn aussehen muss, damit wir spielen bzw. nicht spielen können. Klar ist folgendes: Sobald wir mindestens zwei Karten einer Farbe in der zweiten Hand bekommen, können wir einen Farbwenz in dieser Farbe riskieren. Beispielsweise könnte folgender Gras-Wenz zustande kommen:



Gras-Wenz mit 2 Spatzen

Obwohl man zwei Spatzen hätte, würden sich die allermeisten Spieler über ein Spiel wie oben freuen. Erhalten wir vier verschiedene Farben, von denen aber eine eine Farbsau ist, so können wir ebenfalls einen Farbwenz spielen, indem wir einen unserer Spatzen zu Trumpf taufen:



Eichel Wenz mit Herz-Sau

Der einzige Fall, in dem wir nicht verhindern können, dass wir drei oder mehr Spatzen haben, ist der folgende: Wir bekommen vier verschiedene Farbkarten ohne Sau:



Immer drei Spatzen

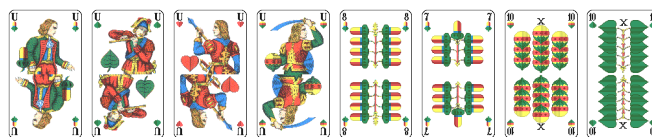
Egal, wie man den Wenz tauft (farblos, Eichel, Gras, Herz oder Schelln): Man hat immer mindestens drei Spatzen von verschiedenen Farben. Das ist den meisten Spielern zu viel.

Wir sehen also, dass dieser Fall der einzige ist, in dem die meisten Spieler nicht spielen würden. Also berechnen wir die Wahrscheinlichkeit, dass man eine zweite Hand erhält, die genau vier solcher Spatzen (also ohne Ass) enthält.

Es sind von jeder Farbe genau 7 Karten unterwegs (Sieben, Acht, Neun, Ober, König, Zehn, Ass). Wenn wir nun so eine schlechte Hand haben, so können wir diese folgendermaßen zusammenbauen: Wir müssen von jeder Farbe entweder eine Sieben, Acht, Neun, Ober, König oder Zehn erhalten.

Das macht insgesamt $6^4 = 1296$ Möglichkeiten, so eine schlechte zweite Hand zu erhalten. Insgesamt gibt es jedoch $\binom{28}{4}$ Möglichkeiten für die zweite Hand. Also ist die Wahrscheinlichkeit für eine schlechte Hand genau $\frac{1296}{\binom{28}{4}} = \frac{144}{2275} \approx 6.3\%$. Wir können andersherum also mit 93.7-prozentiger Sicherheit davon ausgehen, dass wir ein Spiel wagen können.

Hinweis: Dass wir mit einer so hohen Wahrscheinlichkeit ein Spiel spielen können, heißt noch lange nicht, dass wir es mit ebenso hoher Wahrscheinlichkeit gewinnen. So würden folgendes Spiel wohl die meisten Spieler spielen, auch wenn durch die zwei blanken Zehner ein relativ großes Risiko besteht, dass man fette Stiche abgeben wird:



Eichel-Wenz mit 2 fiesen Spatzen

15.16 Weiterführende Literatur

Das Thema Schafkopf mit Wahrscheinlichkeiten in Verbindungen zu bringen, liegt beinahe auf der Hand. Allerdings gibt es recht wenige Bücher, die sich eingehender mit dem Thema beschäftigen. So wird das Thema "Schafkopf und Wahrscheinlichkeit" gerne als Facharbeit für Oberstufener verwendet, woraus auch

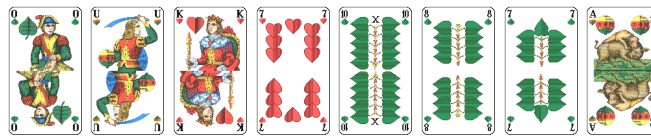
einige interessante Arbeiten hervorgegangen sind — so beispielsweise eine Facharbeit von Manfred Magg (siehe [Mag05]).

Auch Günter Marwitz beschäftigt sich in seinem Werk ausgiebig mit Wahrscheinlichkeiten [Mar09]. Das (meiner Ansicht nach) umfassendste Buch, das Schafkopf mit Wahrscheinlichkeiten in Verbindung bringt, ist momentan ein Werk von Stefan Dillig namens “Schafkopfen ist kein Glücksspiel” (siehe [Dil13]), welches sich auch gut als Nachschlagewerk eignet.

15.17 Übungen

Übung 15.1 (Lösung auf Seite 516)

Sie haben folgende 8 Karten:



Wie viele verschiedene Anordnungen dieses Blattes gibt es?

Übung 15.2 (Lösung auf Seite 516)

Wie hoch ist die Wahrscheinlichkeit, an erster Stelle folgendes *Herz-Solo Tout* zu gewinnen?



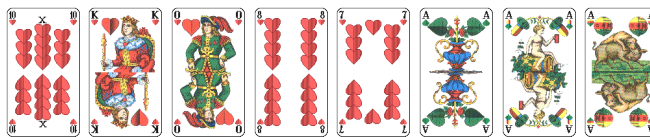
Herz-Solo Tout

Übung 15.3 (Lösung auf Seite 517)

In Abschnitt 3.4 wird eine Faustregel erwähnt, die empfiehlt, bei einem Rufspiel mindestens fünf Trümpfe zu haben. Können Sie sich anhand von Wahrscheinlichkeiten erklären, warum diese Faustregel nicht ganz unsinnig ist?

Übung 15.4 (Lösung auf Seite 517)

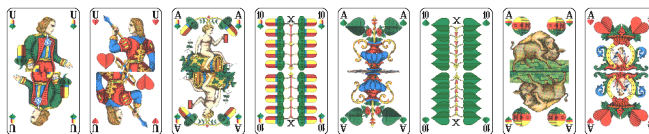
Betrachten Sie folgenden Herz-Wenz:



Wägen Sie ab, ob man dieses Spiel spielen sollte oder eher nicht.

Übung 15.5 (Lösung auf Seite 518)

Sie sitzen an erster Position. Sollten Sie mit folgendem Blatt einen Wenz *Tout* spielen?



Alle Stiche sicher?

Anmerkung: Beziehen Sie auch den Spielpreis in Ihre Überlegungen mit ein (Diese Übung wurde von einer Aufgabe in einer sehr guten Facharbeit von Florian Cermak inspiriert (siehe [Cer04]).)

Übung 15.6 (Lösung auf Seite 518)

Wie hoch ist die Wahrscheinlichkeit, mit folgendem Blatt einen Wenz-Tout zu gewinnen, sofern man an erster Stelle sitzt?

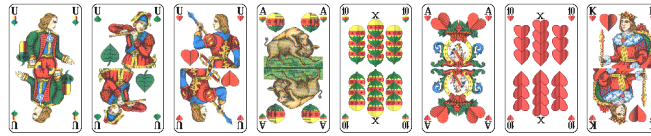


Wenz-Tout

Übung 15.7 (Lösung auf Seite 518)

Wir betrachten folgenden (etwas riskanten) *Schelln*-Wenz Tout⁸ an erster Position:

⁸Es ist klar, dass man mit diesen Karten einen einfachen Wenz Tout spielen würde. Hier geht es nur darum, die Gewinnwahrscheinlichkeit zu betrachten.



Schelln-Wenz Tout

Wie hoch ist die Wahrscheinlichkeit, dieses Spiel zu verlieren, *höchstens*?

Übung 15.8 (Lösung auf Seite 519)

Sie spielen selbst ein Herz-Solo mit 8 Trümpfen.

(a) Wie viele Trümpfe haben Ihre Gegner im Schnitt?

Anmerkung: Die folgenden Fragen erfordern ein klein bisschen mathematisches Hintergrundwissen über Durchschnittswerte (oder sog. *Erwartungswerte*).

(b) Wie viele Trümpfe erwarten Sie bei Ihrem stärksten Gegner?

(c) Wie viele Trümpfe erwarten Sie bei Ihrem schwächsten Gegner?

Übung 15.9 (Lösung auf Seite 520)

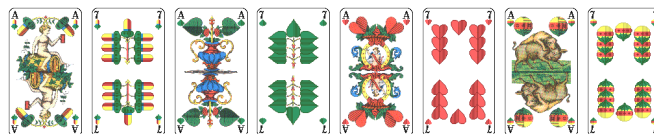
Im Vorwort habe ich erwähnt, dass ich einmal jemanden getroffen habe, der mit der blanken Herz-Sieben ein Herz-Solo gespielt hat, also ohne 13! Wie muss dieses Solo ausgesehen haben und wie müssen die Karten verteilt gewesen sein, wenn er es gewonnen hat? Wie hoch ist schätzungsweise die Wahrscheinlichkeit, dass es tatsächlich so gestanden ist?

(Wie immer nehmen wir an, dass die Gegner nicht ganz dumm sind.)

Übung 15.10 (Lösung auf Seite 521)

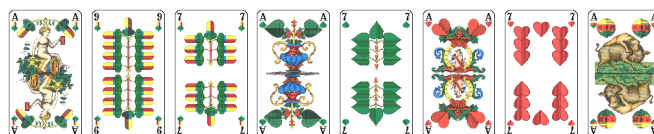
Betrachten wir folgende farblosen Wenzen ohne vier Laufende:

(a) Zunächst einen farblosen Wenz, bei dem man jede Farbe zweimal hat:



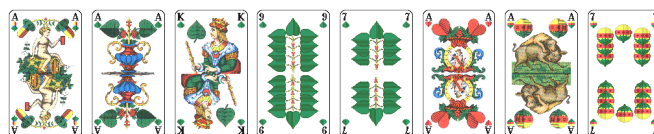
Wenz ohne vier

(b) Bei folgendem Blatt wären die Farben ungleichmäßiger verteilt:



Wenz ohne vier

(c) Hier noch eine Verteilung:

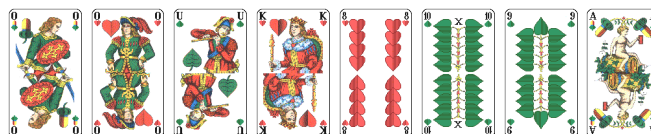


Wenz ohne vier

Wenn man die Faustregel aus Abschnitt 15.9.2 zugrundelegt, wie hoch ist dann die Wahrscheinlichkeit, dass alle Farben durchgehen?

Übung 15.11 (Lösung auf Seite 521)

Sie spielen mit folgendem Blatt ein Rufspiel auf die Gras-Sau:

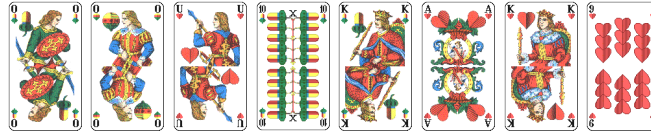


Auf die Blaue

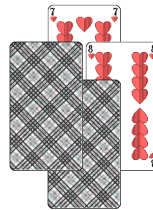
Wie hoch ist die Wahrscheinlichkeit, dass einer Ihrer Gegenspieler Gras frei ist?

Übung 15.12 (Lösung auf Seite 522)

Sie spielen folgendes Eichel-Solo:



- (a) Mit welcher Wahrscheinlichkeit hat jeder Gegner genau ein Herz?
- (b) Das Spiel beginnt, und Oben eröffnet:



1. Stich bis zu Ihnen

Wie hoch ist die Wahrscheinlichkeit, dass Links die Herz-Zehn hält?

TEIL IV

Anhang

A

Varianten

Schafkopf ist ein Spiel, dessen Regeln fast von Runde zu Runde unterschiedlich sind. Das fängt bei den Spielpreisen an, geht über die verwendeten Karten und die Anzahl der Mitspieler, und gipfelt in unterschiedlichen erlaubten Spielen und speziellen Sonderrunden.

Bevor Sie in eine Runde einsteigen, sollten Sie sich also ziemlich gut darüber informieren, was gespielt wird. Zu allererst sollten Sie sich auf jeden Fall über die Spielpreise informieren, und überlegen, ob Sie das Risiko eingehen wollen.

A.1	Verwendete Karten	403	A.6	Was tun, wenn mehrere wollen?	413
A.2	Zahl der Spieler	405	A.7	Verschiedene Verteuerungsarten	413
A.3	Die Kernspiele	406	A.8	Verschiedene Spezialrunden	416
A.4	Zusatzspiele	407	A.9	Sonstige Variationen	420
A.5	Was tun, wenn keiner will?	409			

A.1 Verwendete Karten

A.1.1 Schafkopf mit der langen Karte

Der Schafkopf mit der langen Karte ist der nach meinem Wissen am meisten verbreitete. Daher beschäftigt sich auch der Großteil dieses Buches mit exakt dieser Variante. Es wird mit 32 Karten gespielt, wie in Abschnitt 1.2 erläutert.

A.1.2 Schafkopf mit der kurzen Karte

Beim Schafkopf mit der kurzen Karte werden alle Siebener und Achter aussortiert. So bleiben noch 24 Karten übrig, von denen dann jeder Spieler 6 erhält. Der Hauptunterschied zum Schafkopf mit der langen Karte besteht darin, dass die Wahrscheinlichkeit, dass eine Farbe durchgeht (dass also jeder Spieler eine Karte derjenigen Farbe hat), wesentlich geringer ist, da es (sofern man die Rufspieltrümpfe betrachtet) nur 4 Karten jeder Farbe gibt: Neun, König, Zehn, Ass.

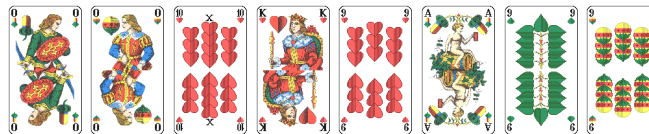
Die wesentlichen Grundzüge sind gleich. Beim Schafkopf mit der kurzen Karte kommen jedoch in jedem Stich mehr Augen zusammen. Gibt es beim Schafkopf mit der langen Karte also des öfteren Stiche mit

fünf Augen oder weniger, so kommt das beim Schafkopf mit der kurzen Karte seltener vor.

Vergleich mit dem Schafkopf mit der langen Karte

Im folgenden möchte ich die beiden Varianten gegenüberstellen und sehen, wo sich die Hauptunterschiede herauskristallisieren. Wie bereits erwähnt, ist die Wahrscheinlichkeit, dass ein Spieler eine spezielle Farbe frei ist, wesentlich höher als beim Schafkopf mit der langen Karte.

Betrachten wir folgendes Blatt:



Beim Schafkopf mit der langen Karte läuft die Eichel-Sau mit einer Wahrscheinlichkeit von geschätzten 80%. Spielt man ohne Siebener und Achter (also mit der kurzen Karte), so liegt die Wahrscheinlichkeit, dass Eichel durchgeht, bei gerade mal knapp über 25%.



Beim Schafkopf mit der langen Karte ist die Wahrscheinlichkeit, dass jeder ein Eichel hat, schätzungsweise bei 60%. Beim Schafkopf mit der kurzen Karte hingegen ist die Wahrscheinlichkeit bei 0%, es ist also *sicher* jemand Eichel frei (es gibt insgesamt ja nur vier Eichel, also *muss* einer Eichel frei sein).

Noch drastischer wäre der Unterschied bei folgendem Blatt:



Gäbe es beim Schafkopf mit acht Karten pro Spieler noch eine Chance von ungefähr 30% ¹, dass jeder Spieler Eichel hat, so sind beim Schafkopf mit der kurzen Karte *hundertprozentig* gleich zwei Spieler Eichel frei, da nur noch ein weiteres Eichel in Umlauf ist.

Insgesamt wird also deutlich, dass beim Schafkopf mit der kurzen Karte viel mehr Vorsicht geboten ist, wenn man darauf spekuliert, dass eine Farbe durchgeht.

Ein anderer Punkt beim Schafkopf mit der kurzen Karte ist der folgende: Sind beim Schafkopf mit der „nur“ langen Karte 62,5% aller Karten mit Punkten versehen, so sind es beim Schafkopf mit der kurzen

¹Eigentlich ist diese Wahrscheinlichkeit recht niedrig. Sie werden aber, wenn Sie des öfteren spielen, feststellen, dass eine Farbe gefühlsmäßig oft „dreimal geht“, dass also alle restlichen drei Eichel *genau* auf die drei anderen Spieler verteilt sind, sodass jeder ein Eichel hat.

Karte knapp über 83%. Spielt man mit der kurzen Karte, kommen also durchschnittlich mehr Punkte in jedem Stich zusammen, wohingegen es beim Schafkopf mit der langen Karte des öfteren Stiche gibt, in denen weniger als zehn Augen drinliegen.

A.2 Zahl der Spieler

A.2.1 Schafkopf zu viert

Üblicherweise² wird zu viert gespielt, weswegen in diesem Buch auch sämtliche Taktiken darauf ausgerichtet sind.

A.2.2 Schafkopf zu dritt

Eine Möglichkeit, zu dritt zu spielen, ist die folgende: Man sortiert die Siebener und Achter aus, sodass man insgesamt noch 24 Karten hat. ($4 \cdot 6 = 24$). Dann wird ganz normal gespielt – mit der Ausnahme, dass es kein Rufspiel gibt, da sonst ein Spieler unfreiwillig ein Herz-Solo spielen würde.

Spielt man zu dritt, so erlaubt man meist mehr Spiele (also auch Farbwenz, Geier, etc.), damit mehr Spiele zustande kommen.

Auch hier sind analoge Überlegungen bezüglich der Kartenverteilungen zu treffen wie beim Schafkopf mit der kurzen Karte, da hier beim Solo vier Farbkarten auf drei Spieler verteilt werden.

A.2.3 Schafkopf zu zweit

Zu zweit zu spielen, ist meines Erachtens in erster Linie dazu gut, die Trümpfe und Farben zu lernen und zu verstehen, was man wann zugeben darf.

Beim Spiel zu zweit werden keine Karten aus dem Packerl entfernt, es wird also mit 32 Karten gespielt. Jeder Spieler bekommt 16 Karten. Die ersten 8 dieser 16 Karten werden verdeckt hingelegt, auf jede verdeckte Karte wird dann eine Karte offen hingelegt.

Es dürfen nur die momentan offenen Karten gespielt werden. Spielt man eine Karte und es liegt eine verdeckte Karte darunter, so wird sie umgedreht („geöffnet“).

Die Trümpfe beim Schafkopf zu zweit sind immer wie bei einem Herz-Solo.

A.2.4 Schafkopf zu fünft oder sechst

Normalerweise wird beim Schafkopf zu fünft oder sechst so verfahren, dass der Geber aussetzt. Spielt man zu sechst, so setzt auch derjenige, der abgehoben hat, aus. Es spielen – beim klassischen Schafkopf – also immer genau vier Spieler.

Allerdings gibt es eine recht junge Variante des Schafkopfs, die explizit für fünf oder sechs Spieler erdacht wurde: Es handelt sich um das Spiel „Mehrkopf“ von Tim Parth, das zusätzlich zu den 32 standardmäßig vorhandenen Karten für die Fünfer- oder Sechser-Variante noch einige Karten hinzufügt und so andere Taktiken ermöglicht, die auch zu interessanten Spielen führen können.

²Und wohl nur die allerwenigsten Spieler bevorzugen eine andere Spieleranzahl.

Da ich das Spiel jedoch nie gespielt habe, und nur dem Namen nach kenne, kann ich zum aktuellen Zeitpunkt keine genauen Aussagen über die neuen Aspekte dieses Spiels aussagen.

A.3 Die Kernspiele

Diese Spiele können wirklich „gespielt“ werden, also durch Ansage gültig gemacht werden. Sie gehören zum Standardrepertoire jeder Schafkopfrunde und werden wirklich fast überall gespielt, oder zumindest gekannt. Bei diesen Spielen ist das Spiel gewonnen, wenn die Spielerpartei mindestens 61 Augen gemacht hat.

A.3.1 Rufspiel

Das am häufigsten vorkommende Spiel. Beim Rufspiel entscheidet sich ein Spieler zu spielen, der sich dann einen Partner anhand einer Farbsau auswählt. Dadurch entstehen zwei Parteien zu jeweils zwei Spielern. Trumpf sind Ober, Unter, und Herz. Dieses Spiel ist - obwohl sehr oft gespielt - nicht das einfachste und vor allem für Anfänger teils etwas undurchsichtig. Nichtsdestotrotz ist es ein absolutes Muss, das Rufspiel zu beherrschen.

Beim Rufspiel gibt es verschiedene Regeln, die die Rufsau betreffen.

Weglaufen

In den meisten Runden darf man weglaufen, sobald man mindestens vier Karten der Ruffarbe hat. In anderen Runden kann diese Zahl variieren.

Auch darf man in den meisten Runden nur weglaufen, wenn man selbst herauskommt. Es gibt aber auch Runden, die es erlauben, wegzulaufen, wenn jemand anders die Ruffarbe anspielt.

Eine Streitfrage, die beim Weglaufen ebenfalls auftreten kann, ist folgende: Darf man weglaufen, wenn man vier Karten der Ruffarbe *im Moment auf der Hand hat* oder darf man auch weglaufen, wenn man zu Beginn des Spiels zwar vier Karten der Ruffarbe hatte, mittlerweile aber weniger hat? Beide Varianten sind denkbar und werden gespielt.

Rufsau schmieren

In den meisten Runden ist es nicht erlaubt die Rufsau zu schmieren.

Allerdings gibt es eine Variante, die es dem Besitzer der Rufsau erlaubt, diese ab dem vorletzten Stich zu verschmieren.

Außerdem gibt es Runden, in denen es generell erlaubt ist, die Rufsau zu schmieren.

A.3.2 Solo

Beim Solo entscheidet sich ein Spieler, alleine gegen die drei anderen zu spielen. Er kann eine Farbe für sein Solo ansagen, wobei die Trümpfe dann wie folgt lauten: Ober, Unter, Farbkarten von der jeweiligen Farbe.

Ich habe noch keine Runde erlebt, die diese Spiele nicht zulässt. Die meisten Runden lassen auch das Folgende Spiel noch zu.

A.3.3 Wenz

Auch beim Wenz spielt ein Spieler allein gegen die drei anderen. Beim Wenz sind nur die vier Unter Trumpf. Alle Farben sind gleichberechtigt. Die Ober werden jeweils zwischen König und Neun eingeordnet.

Auch das folgende Spiel wird - wenn auch nur selten bei Turnieren - oft in Privatrunden gespielt.

A.3.4 Farbwenz

Beim Farbwenz spielt - man ahnt es schon - ein Spieler gegen die drei anderen Spieler. Hier sind die Vier Unter und dann die Farbkarten der angesagten Farbe Trumpf (insgesamt also 11 Trumpfkarten).

Die folgenden Spiele werden in vielen Runden nicht gegolten, da man sagt, dass man anstatt ihrer schon das Solo hat.

A.3.5 Geier

Hier sind nur die Ober Trumpf. Analog zum Wenz.

A.3.6 Farbgeier

Analog zum Farbwenz, wobei hier die Ober und die jeweiligen Farbkarten Trumpf sind.

A.4 Zusatzspiele

Auch wenn in einigen Runden Farbwenz und (Farb)geier schon zu den Zusatzspielen gezählt werden, habe ich sie hier ausgespart, da sie noch irgendwie „normal“ sind. Folgende Spiele werden von manchen Runden gespielt, von manchen nicht.

A.4.1 Hochzeit

Hat ein Spieler nur einen einzigen Trumpf (Ober, Unter, Herz), so kann er diesen in die Mitte legen und bitten, „geheiratet“ zu werden. Beim Heiraten nimmt ein anderer Spieler den Trumpf aus der Mitte an sich und gibt dem Anbieter der Hochzeit dafür eine andere Karte, oftmals einen Spatzen. Die beiden betreffenden Spieler werden dadurch zu Partnern, sodass die Hochzeit also auch ein Partnerspiel ist.

Voraussetzungen zur Annahme der Hochzeit

In einigen Gegenden darf eine angebotene Hochzeit immer angenommen werden (sofern nicht ein anderer Spieler sie bereits angenommen hat).

Andernorts darf ein Spieler die Hochzeit nur dann annehmen, wenn nicht alle seine Karten Trümpfe sind.

Der Rücktausch

Der Spieler, der die Hochzeit annimmt, darf dem Anbieter als “Gegenleistung” für den Trumpf eine seiner Karten geben. Ob er einen Trumpf zurückgeben darf, ist sehr umstritten. Meines Wissens ist es jedoch üblich, dies zu untersagen.

Offen oder geschlossen?

Der anbietende Spieler muss sich je nach Variante an folgende Regelung halten:

offen Bei der offenen Hochzeit wird der Trumpf in der Mitte *für alle sichtbar* hingelegt; der annehmende Spieler weiß also von vornherein, welchen Trumpf er bekommt.

verdeckt Bei der verdeckten Hochzeit wird der Trumpf *umgedreht* in die Mitte gelegt; man kann vom Herz-7er bis zum Eichel Ober alles bekommen, was man nicht selbst schon hat.

Doppelhochzeit

Es kann vorkommen, dass zwei Spieler in der Lage sind, eine Hochzeit anzubieten. In einem Solchen Fall ist es in manchen Runden Brauch, dass eine sogenannte “Doppelhochzeit” stattfinden kann: Wird die erste Hochzeit angenommen, so hat ein nachfolgender Spieler die Möglichkeit, die andere, noch verbliebene, Hochzeit anzunehmen. Dadurch kommt es zu einer Situation, in der zwei sehr starke Spieler von ihren Partnern nach Kräften mit Schmier unterstützt werden.

Im Falle einer Doppelhochzeit stellt üblicherweise die zuerst angenommene Hochzeit die “Spielerpartei”, also die Partei, die mindestens 61 Augen zum Gewinn benötigt.

A.4.2 Renonce

Kann nur gespielt werden, falls schon alle weiter gesagt haben. Damit spielt jemand, *der gesperrt ist*, auf eine Sau, die er nicht hat (und die er folglich sogar frei ist). Hat er alle Sauen, so kann er auf einen Zehner spielen, den er nicht hat. Hat er auch alle Zehner, so kann er auf einen König spielen. Natürlich kann er nicht auf Herz-Sau/Zehn/König spielen. Wird nicht sehr häufig gespielt.

A.4.3 Bettel

Das Bettel ist ein Einzelspiel, bei dem sich der Spieler verpflichtet, *keinen einzigen Stich* zu machen. Es wird in verschiedenen Ausführungen gespielt.

Trümpfe

Mir sind verschiedene Varianten zu Ohren gekommen, die sich darin unterscheiden, ob es Trümpfe gibt oder nicht:

Keine Trümpfe Bei dieser Variante gibt es keine Trümpfe, sondern nur vier Farben, in denen jeweils die folgende Rangfolge gilt: Sau, König, Ober, Unter, Zehn, Neun, Acht, Sieben. Die Farben sind untereinander gleichberechtigt.

Trümpfe wie beim Herz-Solo Hier gelten die gleichen Karten wie bei einem Herz-Solo als Trümpfe.

Trümpfe können angesagt werden In einigen wenigen Runden können die Trümpfe gar angesagt werden. Das bedeutet: Der Spieler kann beispielsweise einen “Wenz-Bettel” spielen, bei dem dann nur die vier Unter Trumpf sind. Diese Art des Bettels entspricht sozusagen einem Spiel, bei dem man sich als Spieler nicht dazu verpflichtet, mindestens 61 Augen zu machen, sondern keinen Stich.

Stichzwang

Als weitaus interessanter als die Variation der Trümpfe empfinde ich jedoch folgenden Regelunterschied:

Ohne Stichzwang Es gilt lediglich Farbzwang (wie immer beim Schafkopf).

Mit Stichzwang Zusätzlich zum Farbzwang gilt bei dieser Variante, dass jeder Spieler, der am Zug ist und den aktuellen Stich – wie auch immer – übernehmen könnte, diesen auch übernehmen muss. Diese Zusatzregel erlaubt es, weitere Rückschlüsse auf die Karten der Mit- bzw. Gegenspieler zu ziehen.

Wird diese Variante gespielt, so gibt es in einigen Runden die Möglichkeit des “Ausbetteln”: Der Bettel-Spieler bekommt – unabhängig von seiner Position – das Recht, den ersten Stich zu eröffnen, und kann so seine höchste Karte ausspielen, die dann von einem Gegner gestochen werden muss³⁴.

A.4.4 Kaiser

Dabei werden die Könige zu Trumpf. Die Unter und Ober werden zwischen 10 und 9 der jeweiligen Farbe eingeordnet. Einzelspiel.

A.4.5 Farbkaiser

Dabei werden die Könige und darunter die Farbkarten der angesagten Farbe zu Trumpf. Die Unter und Ober werden zwischen 10 und 9 der jeweiligen Farbe eingeordnet. Einzelspiel.

A.5 Was tun, wenn keiner will?

Will keiner der Spieler spielen, so gibt es (wie so oft) die verschiedensten Verfahrensweisen. Die mir bekannten werden nun vorgestellt.

³Natürlich kann es nicht die höchste Karte des ganzen Spiels sein. Aber sofern eine höhere existiert, kann der Spieler sicher sein, den Stich nicht zu erhalten — es herrscht ja Stichzwang!

⁴Auch beim Ramsch gibt es eine Variante mit Stichzwang (siehe Abschnitt A.5.4).

A.5.1 Es wird zusammengeworfen

Es werden die Karten einfach abgegeben und neu ausgeteilt. Wird selten gespielt, da recht uninteressant.

A.5.2 Nächstes Spiel doppelt

Man einigt sich, dass man die Karten zwar einfach abgibt und neu austellt, jedoch mit dem Zusatz, dass das folgende Spiel doppelt so teuer gespielt wird. Wird das jetzige Spiel schon doppelt so teuer gespielt und es will niemand, so kann das nächste Spiel wahlweise vierfach verteuert werden.

A.5.3 Stock

Es wird ein festgelegter Betrag in den „Stock“ gezahlt (meist der Rufspielpreis). Wird gedoppelt, so kann auch ausgemacht werden, dass der aufgedoppelte Betrag in den Stock einbezahlt wird.

Was passiert mit dem Inhalt des Stocks, wenn etwas drin ist? Eine der folgenden Lösungen kann gewählt werden:

Zusammen raus bzw. rein Wird das nächste Rufspiel gewonnen, so teilen sich die beiden Spieler den Stock. Wird das nächste Rufspiel verloren, so müssen beide Spieler den Inhalt des Stocks verdoppeln (am weitesten verbreitet).

Allein raus bzw. rein Wird das nächste Rufspiel gewonnen, so bekommt der Rufende den Stock alleine. Wird das nächste Rufspiel verloren, so muss der Rufende alleine den Stock aufdoppeln (weniger verbreitet).

Ganz allein raus bzw. rein Wird das nächste Spiel gewonnen (egal welcher Art) so bekommt der Spieler den gesamten Stock, verliert er, so muss er auch alleine aufdoppeln.

Spielt man mit Stock, so kann es durchaus vorkommen, dass in selbigem fünf bis fünfzehn Euro drinliegen. Die eventuelle Verdoppelung lässt den Inhalt des Stocks recht schnell ansteigen.

A.5.4 Ramsch

Beim Ramsch gelten die gleichen Trümpfe wie beim Rufspiel. Ziel ist es jedoch, möglichst wenige Punkte einfahren. *Ausnahme:* Hat ein Spieler alle Stiche gemacht (also 120 Augen), so hat er allein den Ramsch gewonnen (*Durchmarsch*). Manche Runden spielen es auch so, dass der Durchmarsch schon mit 90 Augen als geschafft und der Ramsch somit als gewonnen gilt.

Der Ramsch ist ein Spiel, das in so vielen verschiedenen Ausführungen vorkommt. Sollten Sie eine zusätzliche Ramschvariante kennen, schreiben Sie mir einfach. Ich stelle Ihnen im folgenden die Varianten vor, die ich kennengelernt habe.

Ramscharten

Folgende Ramscharten sind mir bisher zu Ohren gekommen:

Konventioneller Ramsch Hier gelten die einfachen Regeln vom Rufspiel. Man muss nur richtig zugeben.

Ramsch mit Stichzwang Hierbei muss man den stechen, sobald man kann, d.h. beispielsweise: Eine Gras 10 muss mit der Gras Sau gestochen werden. Ist man eine Farbe frei, so muss man – sofern man Trumpf hat – sogar mit Trumpf stechen.

Preisermittlung

Die Ermittlung des Preises ist beim Ramsch eine Wissenschaft für sich, da es sehr viele verschiedene Regelungen gibt:

Standardpreis Oft wird einfach ein Normpreis festgelegt (oft das ein- bis fünffache des Rufspielpreises), der dann zu zahlen ist.

Ramsch mit Stoß Spielt man diese Variante, so ist es möglich, bevor man seine erste Karte ausspielt, zu stoßen, das Spiel also doppelt so teuer zu machen. Der Ramsch kostet dann grundmässig meistens den Rufspielpreis, der dann – je nach Anzahl der Stöße – verzwei- bis versechzehnfacht wird.

Jungfraupreisänderung Manche Runden halten folgende Regelung ein: Eine Jungfrau (jemand, der keinen Stich gemacht hat), bekommt das doppelte des Normal- bzw. aufgedoppelten Preises. Je nach Abmachung kann es auch sein, dass pro Jungfrau der Preis insgesamt (also nicht nur für die Jungfrau selbst, sondern für alle) verdoppelt wird („Jungfrau für alle“).

Wer gewinnt, wer verliert?

Auch über die Ermittlung der Verlierer und Gewinner herrschen verschiedene Ansichten:

Normvariante Der Spieler mit den meisten Augen zahlt alleine jeweils den Preis an alle drei anderen Spieler. Wenn zwei Spieler gleich viele Augen gemacht haben, gibt es folgende Regelungsmöglichkeiten:

Höherer Ober zahlt Derjenige, der den höheren Ober in seinen Stichen vorzuweisen hat, zahlt an alle drei anderen.

Beide zahlen Beide Spieler zahlen jeweils den Preis an je einen anderen Spieler, der nicht verloren hat. Ist einer der Nichtverlierer Jungfrau, so wird der Durchschnitt der beiden Preise gebildet, sodass jeder Verlierer gleich viel zahlt.

Die zwei schlechtesten Zahlen Die beiden Spieler mit den meisten Augen zahlen den Preis an je einen Nichtverlierer.

Durchmarsch

Wie bereits eingangs erwähnt, ist es möglich, den Ramsch zu gewinnen, wenn man einen *Durchmarsch*, also *sehr viele* Punkte macht. Je nach Ramschvariante gilt folgendes als Durchmarsch:

Alle Stiche Der gewöhnliche Durchmarsch: Um zu gewinnen, muss man *alle Stiche* machen.

120 Augen Leichte Abwandlung des gewöhnlichen Durchmarsches: Man braucht 120 Augen – es kann also ein anderer Spieler einen Stich ohne Punkte machen, und der Durchmarsch zählt immer noch als solcher.

90 Augen Analog zu 120 Augen, nur dass der Spieler hier mit bereits 90 Augen gewinnt.

Niedrigere Grenze Man kann die Grenze noch niedriger ansetzen, beispielsweise auf 60 oder 45 Augen. Je niedriger die Grenze ist, desto mehr müssen die Spieler aufpassen, wer bereits wie viele Augen hat.

Ebenfalls von Runde zu Runde ist es unterschiedlich, wann man einen Durchmarsch machen kann:

Immer Normalerweise kann man stets einen Durchmarsch machen.

Nur mit Ansage zu Spielbeginn Bei dieser Variante muss man – sofern man einen Durchmarsch plant – dies bereits zu Spielbeginn seinen Mitspielern kundtun.

Ansage vor drittletztem Stich Hier gilt: Hat man bereits die ersten vier Stiche ergattert, und möchte einen Durchmarsch versuchen, so muss man dies vor dem fünften Stich ansagen.

A.5.5 Ramsch *und* Stock

Spielt man mit Stock, so verführt das den ein oder anderen Spieler zum „bunkern“, d.h. der Spieler hat tatsächlich gute Rufspielkarten, sagt aber „weiter“, um einem anderen Rufspieler einen Stoß zu geben.

Beim Ramsch hingegen kommt es ab und zu vor, dass ein Spieler mit relativ schlechten Rufspielkarten ein Rufspiel spielt, um dem Ramsch zu entgehen.

Da beides als Nachteil gesehen wird, spielen manche Runden mit Ramsch *und* Stock. Dabei wird von Haus aus von jedem Spieler ein gewisser Betrag in den Stock gezahlt, der bei einem gewonnenen Rufspiel entnommen wird. Wird ein Rufspiel verloren, so wird der Stockbetrag aufgedoppelt (wie in Abschnitt A.5.3 erläutert).

Wird der Stock erfolgreich geleert, so wird sofort wieder von jedem Spieler der Grundbetrag für den Stock bezahlt, sodass wieder was im Stock ist.

Will niemand spielen, so wird Ramsch gespielt (siehe Abschnitt A.5.4).

So werden ganz schlechte Rufspiele verhindert, da man damit riskiert, den Stock aufdoppeln zu müssen. Das Bunkern wird verhindert, da man Gefahr läuft, einen Ramsch zu spielen.

A.5.6 Der Alte muss

Hierbei muss der Spieler mit dem alten Ober spielen (*Mussspiel*). Ist er gesperrt, so muss er ein Renonce (siehe Abschnitt A.4.2) auf eine Sau spielen, die er nicht hat. Hat er alle Sauen, so muss er ein Renonce auf einen Zehner spielen, den er nicht hat. Hat er auch alle Zehner, so kann er ein Renonce auf einen König spielen. In manchen Runden gilt folgende Abmachung: Wird das Mussspiel mit drei oder weniger Trümpfen gespielt, so gilt es schon mit 60 Augen (und nicht erst mit 61) als gewonnen.

A.6 Was tun, wenn mehrere wollen?

Was wird gemacht, wenn mehrere spielen wollen? Natürlich hat ein Einzelspiel immer Vorrang vor einem Rufspiel (bzw. einer Hochzeit). Will man ein Rufspiel spielen, obwohl jemand anders vor einem schon ein Spiel angekündigt hat, so hat man Pech und kann es nicht mehr spielen. Man muss, wenn man spielen sagt, wenn vorher schon ein anderer spielen gesagt hat, also zwingend ein Einzelspiel spielen. Wie werden aber nun die Einzelspiele gewichtet?

A.6.1 Wer zuerst kommt, mahlt zuerst

Diese Variante wird wirklich nur ganz selten gespielt: Hierbei darf derjenige Spieler, der zunächst nach seinem Spiel gefragt wurde, sein Spiel wagen. Die hinteren Spieler haben keine Möglichkeit, dem Spieler das Spiel wegzunehmen.

Ausnahme könnten eventuell Touts sein.

A.6.2 Verschiedene Prioritäten

Verschiedene Spiele haben verschiedene Vorrangstufen. Normalerweise gilt dann folgende Reihenfolge (von weniger wichtig bis wichtig): Farbgeier, Geier, Farbwenz, Wenz, Solo, Farbgeier-Tout, Geier-Tout, Farbwenz-Tout, Wenz-Tout, Solo-Tout, Sie.

In manchen Runden hat das Herz-Solo sogar Vorrang vor andersfarbigen Soli.

A.6.3 Steigern

Hierbei gilt folgender Grundsatz: der erste hat Recht, der Zweite muss steigern. D.h., derjenige, der als zweiter sein Spiel angekündigt hat, muss seinen „Vorgänger“, also denjenigen, der vor ihm spielen wollte, fragen, ob er auch für eine höhere Punktzahl als 60 (=Standardpunktzahl) spielt. Fragt man 70, benötigt man als Spieler also mindestens 71 Punkte zum gewinnen, als Nichtspieler nur noch 50. Das Steigern erfolgt meist in 5- oder 10-Schritten.

In manchen Runden wird das Steigern ausbezahlt, also pro Steigerungsschritt ein bestimmter Betrag auf den Grundpreis aufaddiert. Wollen mehr als 2 Spieler spielen, so machen immer zuerst die letzten 2 aus, wer als erster „aussteigt“, danach der „Gewinner“ der letzten 2 und der drittletzte usw...

A.7 Verschiedene Verteuerungsarten

Beim Schafkopfen kann es mit den richtigen Verteuerungen enorme Spielbeträge geben. Die folgenden Regeln sind berühmt-berüchtigt und werden vielerorts, nicht aber überall, gespielt.

A.7.1 Laufende

In vielen Runden wird pro Laufendem ein bestimmter Betrag auf den Grundpreis addiert. Dabei wird meist eine Untergrenze festgelegt, sodass dieser Aufschlag erst ab einer gewissen Anzahl an Laufenden fällig wird.

Meist liegt diese Untergrenze bei 3 Laufenden. Einige Runden setzen die Grenze bei farblosen Spielen auf 2 Laufende herunter.

Symmetrische Abrechnung In den meisten Runden macht es für den Preis keinen Unterschied, ob man mit oder ohne 3 Laufende spielt: Sie werden immer abgerechnet.

Asymmetrische Abrechnung Ein Spiel mit drei Laufenden ist tendenziell leichter zu gewinnen sei als eines ohne drei Laufende. Manche Runden lassen diesen Sachverhalt in die Preisberechnung einfließen. Dabei gilt: Wenn eine Partei ein Spiel gewinnt und die *gegnerische* Partei Laufende hat, so wird pro Laufendem der Grundbetrag auf den Spielpreis addiert. Hat die gewinnende partei *selbst* die Laufenden, so bleibt der Preis davon unberührt.

“Gemischte Abrechnung” Variationen der beiden zuvor genannten Abrechnungsvarianten können sich daraus ergeben, dass der Betrag pro Laufendem sich danach richtet, ob *mit* oder *ohne* Laufende das Spiel gespielt bzw. gewonnen wurde.

A.7.2 Schneider und Schwarz

Wie unter anderem in den Kapiteln 3, 4 und 6 erläutert, gibt es einige Spiele, die mit 61 (als Nichtspieler 60) Augen gewonnen sind. In diesen Spielen kann es bei gewissen Punktekongstellationen ebenfalls zu einer Verteuerung des Spiels kommen.

Schneider

Hat die Spielerpartei mindestens 91 oder die Nichtspielerpartei mindestens 90 Augen, so wird das Spiel “schneider” gewertet. Dabei wird ein gewisser Festbetrag auf den Spielpreis aufaddiert.

Schwarz

Hat eine Partei keinen einzigen Stich gemacht, so wird das Spiel “schwarz” gewertet. Meist wird dabei ein gewisser Festbetrag auf den Spielpreis addiert.

Andernorts verdoppelt der Spieldausgang “schwarz” den Preis des Spiels sogar.

A.7.3 Stöße

Fühlt man sich als Gegenspieler stark genug, das Spiel zu gewinnen, so kann man einen Stoß geben. Ein Stoß verdoppelt den Spielpreis.

Der erste Stoß Der erste Stoß (kontra) kann – je nach Regelwerk – spätestens zu *einem* der folgenden Zeitpunkte gegeben werden:

- vor der allerersten Karte

- nach der allerersten Karte
- solange man selbst alle 8 Karten auf der Hand hält (meistverbreitete Variante)
- vor dem 2. Stich

Rückstoß Bekommt man einen Stoß und fühlt sich selbst immer noch stark genug, so kann man auch retour gehen. Das verdoppelt den Spielpreis ein weiteres mal. Dies geschieht spätestens bis:

- vor der allerersten Karte
- nach der allerersten Karte
- direkt nach dem ersten Stoß
- vor dem 2. Stich
- eine Karte später als das Kontra
- ein Stich später als das Kontra (nicht sehr verbreitet)

Weitere Stöße Natürlich kann man auf ein retour auch noch sup gehen, auf ein sup kann man auch noch resup gehen. Und zwar:

- vor der allerersten Karte
- nach der allerersten Karte
- direkt nach dem vorigen Stoß
- vor dem 2. Stich
- eine Karte später als der vorige Stoß
- ein Stich später als der vorige Stoß (nicht sehr verbreitet)

Wie oft kann gestoßen werden? Auch wenn ich hier nur bis zu vier Stößen gegangen bin, gibt es Runden, in denen keine Stoßbegrenzung existiert. In diesen kann man also theoretisch so oft spritzen, wie es einem beliebt.

Stoß übernimmt? Ebenso ist es in manchen Runden Gang und Gäbe, dass der „Stoß das Spiel übernimmt“. Das bedeutet folgendes: Der Spieler benötigt normalerweise 61 Augen um zu gewinnen. Bekommt er einen Stoß, so benötigt die stoßende Partei indestens 61 Augen (und nicht wie zuvor 60 Augen) um zu gewinnen. Der zuletzt abgegebene Stoß ist dabei entscheidend, wer das Spiel letztendlich „übernimmt“.

A.7.4 Doppeln

Auch Bumsen oder Legen genannt, gehört das Doppeln zu den preistreiberischsten Erfindungen des Schafkopfs: nach der ersten Hand (also nach den ersten vier Karten) kann man einen „Quasi-Stoß“ schon vor dem eigentlichen Spiel geben. Ich habe auch von Leuten gehört, die nach den ersten vier Karten, nach der Fünften, und nach der Sechsten Karte Doppelmöglichkeiten lassen. Es gibt verschiedene Arten, Doppelungen zu werten. Sortiert von günstig nach teuer.

Enorm günstiges Doppeln Der Preis wird mit der „Anzahl der Doppelungen plus 1“ multipliziert. Haben also 2 Leute gedoppelt, so wird der Preis verdreifacht.

Fibonaccidoppeln Hier wird der Preis mit der n-ten Fibonaccizahl multipliziert, wobei $n = \text{Anzahl der Doppelungen} + 3$. Eine Doppelung entspricht also einem Faktor 2, zwei Doppelungen ergeben 3, drei Doppelungen machen Faktor 5, vier ergeben 8, usw.

Normale Wertung Hier wird pro Doppelung der Spielpreis verdoppelt.

Vervielfachung Es gibt sicher auch Runden, in denen pro Doppelung der Spielpreis verdrei- oder mehrfacht wird.

Das Doppeln kann eine sehr kostspielige Angelegenheit werden, da im Normalfall ja jeder Doppeln darf. Um allzu teure Spiele zu vermeiden, kann man eine der folgenden Maßnahmen ergreifen:

Begrenzung Nur der erste darf legen.

Begrenzung insgesamt Nur ein einziger darf legen. Hat schon einer gelegt, so kann nach ihm keiner mehr.

Fortsetzungsdoppeln Der zweite darf nur, wenn der erste hat, der dritte nur wenn der zweite usw.

A.7.5 Bockrunde

Eine Bockrunde ist eine Runde, in der alle Spiele von Haus aus doppelt so teuer sind wie in einer normalen Runde. Eine Bockrunde wird oft gespielt nach: einem verlorenen Herz-Solo oder wenn eine Partei in einem Spiel einen einzigen Stich macht, in dem keine Punkte sind.

A.8 Verschiedene Spezialrunden

Die folgenden Runden sind alles andere als bekannt und werden nur in einigen wenigen Kreisen gespielt.

A.8.1 Ramschrunde

Eine Runde lang wird nur Ramsch gespielt. Folgende Arten der Ramschrunde gibt es:

Festgelegte Ramschrunde Es wird vor Rundenbeginn vereinbart, ob Stichzwang oder Normalramsch oder abwechselnd oder sonstwie gespielt wird.

„**Freie Wahl**“ Der Geber (oder ein anderer festgelegter Spieler) hat, bevor überhaupt eine Karte gespielt wird, die Möglichkeit die Trumpffarbe und/oder die Art des Ramsches festzulegen.

A.8.2 Schieberrunde

Hier entnimmt der Geber dem Kartenspiel den Eichel- und Gras- Ober und teilt aus. Dann hat der Geber selbst nur 6 Karten. Der Spieler an Position 1 kann nun entscheiden, ob er die beiden Ober haben, dafür zwei schlechte Karten weitergeben und ein Solo spielen will oder ob er seine Karten lässt, wie sie sind und die Ober an einen anderen Spieler weitergibt. Je nach Runde wird dann nach einer der folgenden Regeln verfahren:

- In manchen Runden hat nach dem ersten Spieler *nur* der Geber die Möglichkeit, die beiden Ober zu nehmen.
- In anderen Runden wird reihum gefragt, also zunächst der zweite Spieler, dann der dritte, und zuletzt der vierte Spieler (d.h. der Geber). Nimmt der erste Spieler die Ober also nicht, steht der zweite nun vor der selben Wahl. Gibt er die Ober weiter, so kann der Dritte entscheiden. Will auch er sie nicht, so ist es am Geber zu entscheiden, wie es weitergeht. Auch hier gibt es verschiedene Regelwerke:
 - Mancherorts muss der Geber die ober nehmen und kann dann entscheiden, ob er ein Solo spielen will oder einen Ramsch, dessen Farbe (wahlweise auch Art) er bestimmen kann.
 - Oder er muss die Ober nehmen und ein Solo seiner Wahl spielen.
 - Wieder andere Runden erlauben es dem Geber, zu entscheiden, ob er ein Solo spielen will, oder das aktuelle Spiel “verfallen” soll. Dann wird einfach neu gegeben.

Werden die beiden Ober vom 1. (bzw. 2. oder 3.) jedoch genommen, so kann der 1. (bzw. 2. oder 3.) zwei schlechte Karten an seinen linken Nebenmann weitergeben, es werden dann pro Spieler zwei Karten verdeckt weitergegeben bis der Geber acht Karten hat. Erst dann wird vom Spieler die Solofarbe verkündet.

Ziel ist es dabei, die Trümpfe bei einem Gegenspieler zu zentrieren. Folgende Varianten dieses Schiebens sind mir bekannt:

Mit Ansage Man kann zu jeder Karte, die man schiebt, einen Kommentar abgeben, z.B. „zwei Drunter“ hieße bei einem geschobenen Gras, dass man vermutet, dass der Spieler ein Schellen Solo spielt. (Reihenfolge: Eichel, Gras, Herz, Schellen). „Eins drüber“ bedeutet bei einem Herz, dass man vermutet, dass der Spieler ein Gras Sticht hat. Auch ausschließende Kommentare („zwei drüber sicher nicht“) sind erlaubt.

Auch die Art der Ansage kann anders gewählt werden. Man kann beispielsweise nur erlauben, dass eine Vermutung der Art ”diese Farbe ist es” bzw. ”diese Farbe ist es nicht” geäußert wird. Das verbietet also genauere Hinweise.

Ohne Ansage Wenn man die Karten weiterschiebt, sind keine Angaben über Gedankengänge erlaubt.

Je nach Abmachung ist es den Spielern, die Karten hingeschoben bekommen erlaubt, anzuzeigen, ob sie gut sind. Man macht das, indem man die Karten entweder auf den Tisch legt (bedeutet: „Ich bin schlecht auf ein Solo“) oder sie normal hält (heißt: „Das könnte was werden“).

A.8.3 Glückssolorunde

Hier werden vom Geber Eichel-, Gras- und Schellen-Ober und Eichel-Unter dem linken Nebenmann (also dem Ausspieler im ersten Stich) als erste Hand gegeben. Dieser muss jetzt sofort entscheiden (also noch bevor er seine zweite Hand bekommen hat), was für ein Solo er spielt. Dabei können leicht 5 Laufende und drei Spatzen rauskommen...

A.8.4 Kreuzrunde

Von Haus aus spielen jeweils die sich gegenüber sitzenden Spieler zusammen. Dieses Spiel entspricht also einem „Rufspiel, ohne dass man suchen muss“, jedoch kostet es meist so viel wie ein Solo oder ein doppeltes Rufspiel. Die Parteien können gegeneinander stoßen. Der letzte Stoß übernimmt das Spiel. Stößt niemand, so ist meiste die zuerst ausspielende Partei Spielpartei.

Es gibt auch eine Kreuzrundenvariante, in der der Spieler an erster Position ansagen darf, was Trumpf ist – er kann beispielsweise (natürlich in Partnerschaft mit seinem Gegenüber) einen Gras-Wenz spielen.

A.8.5 Rufrunde

Es können nur Einzelspiele gespielt werden. Allerdings kann man, wenn man spielt, sich eine Karte wünschen (z.B. den Eichel Unter für einen Wenz), die man gegen einen Spatzen eintauschen darf. Wollen mehrere spielen, so wird in 10-Schritten gesteigert. Pro Steigerung wird das Spiel um einen festgelegten Betrag (meist Rufspielpreis) teurer.

A.8.6 Zupfsolo

Das Zupfsolo ist der Rufrunde ähnlich. Auch hier wird eine eigene Karte gegen eine andere getauscht. Hierbei darf man sich jedoch keine fremde Karte *wünschen*, sondern darf (bzw. muss sogar) bei einem Mitspieler nach Wahl aus dessen Karten eine Karte ziehen ohne die Karten anzusehen (also ohne dass man genau weiß, welche Karte man erhalten wird).

Während man in der Rufrunde also sichern kann, dass man besser wird, kann es in einer Zupfrunde durchaus vorkommen, dass man nach Abgabe der eigenen Karte eine schlechtere Karte erhält.

A.8.7 Fisiko

Fisiko ist eine Spezialrunde, die ich bei Hardcore-Kopfen.de⁵ entdeckt habe. Erstreckt sich über 3 Runden, in denen jeder Spieler sowohl einen (Farb-)Wenz als auch ein Solo und ein Rufspiel spielen muss. Will keiner spielen, so ist der Geber zum Spiel gezwungen. Er kann verweigern, wenn er ohne 4 oder mehr spielen müsste. Dann muss er noch einmal austeilen.

⁵Danke an die Hardcorekopfer von <http://www.hardcore-kopfen.de>, die sehr kreativ beim Ausdenken von Spezialrunden sind.

A.8.8 Kaputte Runde

Trümpfe wie beim Herz-Sticht. Wer den letzten Stich macht, zahlt einen vorher festgelegten Betrag. Diese Variante ist vermutlich aus dem Gras-Obern entlehnt.

A.8.9 Schieberramsch

Regeln wie bei einem Ramsch, nur dass die Stiche, die man selbst macht, am Ende an den linken Nachbarn (oder den rechten Nachbarn oder an den gegenüber sitzenden Spieler) weitergereicht werden. Man selbst bekommt die Stiche von seinem rechten Nachbarn. Hierbei ist es also sinnvoll, viele Punkte zu machen.

A.8.10 Solo hintenrum

Beim Solo hintenrum (lt. Wikipedia auch „Strixner“ genannt) spielt zunächst jeder Spieler für sich alleine. Trümpfe sind wie beim Rufspiel, können bei Bedarf aber auch anders gewählt werden. Derjenige Spieler, der als erster drei Stiche hat, spielt ab diesem Moment ein Solo gegen die drei anderen.

In manchen Runden ist es erlaubt, die Solofarbe nachträglich anzusagen, während in anderen Runden die Solofarbe von vornherein vorgegeben ist.

Macht kein einziger Spieler mehr als zwei Stiche, so wird meist wie beim Ramsch verfahren (es verliert dann also derjenige Spieler mit den meisten Punkten).

A.8.11 Farb- und Trumpfzwang — andere Interpretation

Bei dieser Spezialrunde wird prinzipiell wie sonst auch gespielt, aber der Farb- und Trumpfzwang anders interpretiert.

Normalerweise gilt bekanntlich: Die erste Karte des aktuellen Stichs gibt vor, was zugegeben werden muss.

Bei dieser Spezialrunde hingegen macht man folgendes aus: Die oberste Karte des aktuellen Stichs (also die Karte im aktuellen Stich, die bisher als letzte gelegt wurde), gibt an, was zugegeben werden muss. Oder anders formuliert: Die Karte, die von demjenigen Spieler gelegt wird, der direkt vor uns seine Karte beigegeben hat, bestimmt unseren Farb- bzw. Trumpfzwang.

Das heißt: Wenn ein Spieler Trumpf frei ist und auf einen Trumpf eine Farbe zugibt, so müssen alle anderen Spieler nach ihm ebenfalls diese Farbe zugeben (und können demnach Trumpf aufheben). Umgekehrt gilt natürlich: Sticht jemand auf Farbe ein, so müssen alle anderen Spieler danach – wenn möglich – auch Trumpf zugeben. Auch innerhalb der Farben kann man so hin- und herspringen.

A.8.12 Richtungswechsel

Eine interessante Spezialrunde hat mich letzts erreicht: Bei dieser Sonderrunde wird nicht immer nur im Uhrzeigersinn gespielt. Man unterscheidet folgende beiden Varianten:

Pro Stich abwechselnd Pro Stich ändert sich die Richtung. Im ersten Stich mit dem Uhrzeigersinn, im zweiten Stich dagegen, im dritten Stich mit, usw.

Ausspieler bestimmt Richtung Bei dieser Variante darf in jedem Stich der anspielende Spieler bestimmen, in welcher Richtung (mit oder gegen den Uhrzeigersinn) dieser Stich gespielt wird. Dies ist besonders interessant, da man hier den Gegenspieler eventuell in eine unangenehme Position bringen kann.

A.9 Sonstige Variationen

Es gibt auch Variationen, die nicht direkt das Spiel betreffen, sondern eher „das Drumherum“.

A.9.1 Austeilvorgang

Während in den meisten Fällen zwei mal vier Karten ausgeteilt werden, gibt es auch hier Unterscheidungen.

Zwei mal vier In den meisten Runden ist es gang und gäbe, dass zwei mal vier Karten ausgegeben werden.

Vier mal zwei Auf Turnieren oft gespielt: Es erhält jeder Spieler vier mal zwei Karten ausgeteilt, da dabei die Karten (angeblich) besser durchgemischt werden.

Beliebiges Austeilen Aus der Zuschrift eines Lesers habe ich erfahren, dass es in bestimmten Runden die Möglichkeit gibt, dass der abhebende Spieler den Austeilvorgang Karte für Karte „bestimmen darf“, d.h. er kann zu jedem Zeitpunkt festlegen, welchem Spieler die nächste Karte ausgeteilt werden soll. Allerdings wird – laut Zuschrift – diese Möglichkeit auch nur insoweit in Anspruch genommen, als dass man beispielsweise fordert, dass alle Karten einzeln ausgeteilt werden, oder zunächst fünf, dann drei Karten pro Spieler.

Es sollte bei variierenden Austeilvorgängen genau geregelt sein, wann gedoppelt werden darf (siehe Abschnitt A.7.4).

A.9.2 Minimalpunktzahl

Es gibt Runden, in denen Mitspieler nach Erhalt ihres Blattes verlangen können, dass neu ausgeteilt wird, *sofern* sie weniger als zehn Augen halten. In einigen Runden ist es dann sogar *Pflicht*, dass der betreffende Spieler dies meldet und eine Neuverteilung der Karten verlangt.

B

Einige Ausdrücke

B.1	Bestimmte Kartennamen	421	B.3	Sonstige Ausdrücke	423
B.2	Spielbezeichnungen	422			

Die folgenden Ausdrücke sind hauptsächlich der Wikipedia entnommen. ¹

B.1 Bestimmte Kartennamen

B.1.1 Ober bzw. Unter

Eichel-Ober der Alte (bayrisch da Oide), der, den keiner kann, der is hoch, des is ned da Gleansde ("das ist nicht der Kleinste"), der höchste in Bayern

Gras/Grün-Ober der Blaue, Grüne, des Peterl(e)

Herz-Ober der Rote, Herzer, Fuchs, Lump

Schell(e)n-Ober der Runde, (Schelln-)Buckel(ige), Mehlhaans, Glöbberer, Gelbe, Braune, Bunte

B.1.2 Säue

Eichel-As Eichel-Sau, die Alte (bayr. die Oide), die 1, die Waldschnepfe, Haus-Sau, poetisch: dahoam liagts, mit da Oidn geht's auf's Waldfest, Oide mach an Buckl, Alte Liebe rostet nicht, auf Alte raus mit Matz, mit da Oidn bist guat ghoitn usw.

Gras-As Gras-Sau, die Blaue, Gärtnerin, Förster-Christl, die 2, Bäckerwam, Dolores, Adria, das Blumenstöckerl, Stadtparkliesl, Cordon Bleu (Auf die Cordon), Donau, Mannschaft (Anlehnung an den TSV 1860 München), Försterin/Forstmeisterin (mit der Blauen, der Genauen/da wirst schauen, Blau-Sau is Hausau!, Wie ist der Mann? - Blau ist der Mann! usw.),

¹ Siehe <http://de.wikipedia.org/wiki/Schafkopf-Sprache>

Herz-As (ohne spezielle Bezeichnung, da sie nicht gerufen werden kann), als Trumpfsmiere manchmal ß' Pfund"

Schellen-As Schellen-Sau, die Runde, Kugel, Kugelbauersophie/-theres (Oberbayern), die 4, Bum(b)s/Pumpe/Bumbl, Bucklerte, Hundsgfickte, Geldsau, Dämmste, Schlass, Benzin-Resi/Sau, Lump(-ate/-ige), Schlechterne, die wo die Bauern 'zammtreibt, Fr. Popfinger [Mering], der Sauhund (sowie eine Vielzahl sehr bildhafter Bezeichnungen wie z. B. de wo da Hund dromhockt, der Hund flackt drauf [Schwaben], Bäber-/Odlmannsgwadschn [Mittelfranken]), Christbaumkugelsau

B.1.3 Sonstige Karten

Zehner Eisenbahner, Schwellnhupfa

Neuner, Achter, Siebener (Spatzen auch Farbkarte beim Solo) Spatzen, Nichtser, Lusch(e)n, Leere, Zwiebeln

Asse und Zehner Schmier(age), Volle, Lange, Ganzer

Ober (beim Wenz: Unter) Bauern, Herren, Speisenträger, Buckel, Haxn, Harte

Unter (und Ober) Wenzen, Buam

ein Ober oder Unter, der die Kette der Laufenden unterbricht Bremser, Billigmacher, Zahlbremse, Laufbremse

Eichel- und Grasober zusammen Hochzeit

As, Zehner (und König) derselben Farbe Einundzwanzig (Fünfundzwanzig)

Karte der Farbe Eichel Eichhorn

Schellen Acht Senf

B.2 Spielbezeichnungen

keine Spielansage weg/weiter/weitweg (als Variation auch: Weiber), servus/tschüs, ford (die tun was), wei-tout (weidu), im Stile einer Spielansage: "Ich habe ein weiter!", (oft auch nur gestisch durch Abwinken angedeutet)

Spielansage dadscho (so wie der aus 'Tod in Venedig'), i spui/spuin

Normalspiel Spelunkn, a Bisserler wos geht scho, Spülung, A kloans, i kant, Spielzeug, i häd a spüll, auf die (Bumbl, Blaue, Alde, ...)

Wenz Einen(, zum weinen), Wenn'er gang, Wenz no scho gwonna wär, Wenn's recht is'/nix ausmacht/nix kost/ned stört, AdWenz, Gustav (z.B. "Gras Gustav"), Wendo, Wendolin, Wenzeslaus

Gras Wenz Was weiß ich

Geier Giggärigie, Kerwas-Wenz

Solo Silo, Sticht, bricht (z.B. "Herz bricht"), prügelt (z.B. öache prügelt")

Eichel-Solo Oache fressn d'Sai, Eikkelen stekkelen, Eichel sticht - Dann musst' zum Doktor!

Gras-Solo A Grians in d' Suppm, Grünes Gras frisst der Has',Grün/Blau scheißen die Gäns' im Monat Mai/in Wien,Grün ist die Heide, Grün wie mein Haar, Wennst nei Brennessl'n neilongst

Herz-Solo Herzlich lacht die Tante, Mit der Rot'n

Schell(e)n-Solo Schellinski war eine Polin, Schelln für die Schnelln,Schella wiad' Wella (SSchellen wie die Wellen"), Wennst auf'n Baggn griggst, Schell'n zum verprell'n, A Schelln ko'st ham

Tout A Karte oda a stückle Holz

Einverstanden basst, guat, gääht,dua zua(oft auch nur gestisch durch Abwinken angedeutet)

Stoß Kontra, Spritze, mit Musik, mit Beilage, Pumpe, Touché(r), Schuss, Bums, drauf ana, tsè, 25 Öre dagegen, Wichse

Stock Pott, Pinke, Henna

B.3 Sonstige Ausdrücke

B.3.1 „Offizielle“ Ausdrücke

Blatt genereller Ausdruck für die aktuellen Karten

Bedienen, Zugeben, Bekennen Zugeben der angespielten Farbe bzw. Trumpf

Abspatzen sich eine Farbe freimachen

Schmieren dem Partner hohe Augen (Asse und Zehner) zugeben;

Auf die Kässer/Dörfer Ankarten von Farben.

Augen Punkte

Ausspieler, erster Mann, auf eins der das Spiel eröffnende Mitspieler

Mittelhand, zweiter/dritter Mann, auf zwei/drei die hinter dem Ausspieler an Position 2 und 3 sitzenden Mitspieler

Hinterhand, letzter Mann, hinten der letzte hinter dem Ausspieler sitzende Mitspieler

davonlaufen, untendurch spielen Ausspielen der Ruffarbe “unter der Sau” durch den Gerufenen, wenn dieser mindestens 4 Karten der Ruffarbe besitzt

Fehlfarbe Farbe, die der Solospieler zusätzlich zu der als Trumpf bestimmten Farbe hat (außer As)

Gegenspieler Nichtspielerpartei

Spielmacher Spielansager

Mitspieler Partner des Spielers

Brunzkartler, Brunzkater, Brunsbuh Ersatzspieler, der einspringt, wenn ein Spieler auf die Toilette muss

Kurzer Weg Spielmacher oder Gegenspieler sitzt direkt hinter dem Ausspieler

Langer Weg Spielmacher oder Gegenspieler sitzt Hinterhand

B.3.2 Sonstige Ausdrücke

schmieren dem Partner hohe Augen (Asse und Zehner) zugeben; als Schmier können allerdings - richtig gesetzt! - alle möglichen Karten fungieren

zwiebeln (neizwiebeln usw.) keine Punkte (Neuner, Achter, Siebener) zugeben

zumachen (der macht's zu usw.) über 61 (bzw. 60) Augen erreichen

blank nur eine Karte einer Farbe (oder nur einen Trumpf) besitzen

besetzt zwei Karten einer Farbe besitzen

lang(e Farbe)/Fahne/Flöte mehr als 2 Karten einer Farbe besitzen (Gegensatz auch: Kurze Farbe)

Bauernsprechstunde/”Dan mir Wattn?/Radfahrerei (verbotene) verbale Spielbeeinflussung

Kindergeld Zusatztarif für laufende Ober

a Spritzn hast schneller wie a neue Mützn Trash Talk vor der Spielansage

kurz vor'm Loch verreckt/verhungert, vor da Haustür in d'Hosn gschissn äußerst knapp verloren

Zange, Gewehre zum Rathaus, Gemma, d'Schling aufbaut man sitzt Hinterhand und macht die letzten Stiche

der fünfte Mann g'hört untern Tisch, Zuschauer haben ruhig zu sein, auch **dem Kiebitz ist kein Spiel zu teuer, du machst doch scho beim Zuaschaugn Fehler**

ohne Alten net zu halten Kommentar zum Einsatz des Eichel-Obers, auch ironisch **ironisch: Stechts 'n zam**; Antwort: **Wart, i hoid glei as Messa**, ironisch: **I glaub den kann I**

was ma ko, soll ma do Kommentar zu einem (teuren) Trumpfstich, auch **Trumpf wegschmeißn und ned stechn is a Sünd'**, den hau i oba vom Moped, **Der sticht a grod oamoi**

größer werden's von selber Kommentar zum Ausspiel eines kleinen Trumpfs

Z'gloa sans glei Kommentar zum stechen eines Trumpfs

Bauernsterben (is koa Verderben), Bauerntreffen, Bauernleich Zusammentreffen mehrerer Ober in einem Stich

Mit'am Unter gehst nicht unter nunder, Kommentar zum Ausspiel eines Unters, auch **a Unter fällt net**, so ein Unter tut ein/wirkt oft **Wunder!**

Der Rote ist ein Hund kommentiert die Tatsache, dass der Herz-Ober oft zu unmotiviertem Legen verleitet

An Keni leid's Kommentar zum (halbherzigen) Schmieren eines Königs

ned mehra ois'a wert is, kost neifurzn/hieschpotzn a Kommentar zum Einstechen mit einem kleinen Trumpf

luarn beobachten des Spielablaufs von außenstehenden Dritten bzw. beim Mischen in die Karten schauen

gesperrt Man hat ein gutes Rufblatt, jedoch keine Ruffarbe (= keine Farbe ohne As)

wasch dir d'Händ/de Finger! Beschwerde an den Kartengeber, wenn das Blatt schlecht ist, auch **du host doch an toten Vogel in der Daschn!**, **wasch da mal dei Händ'**

nur Zwiebeln/Soße etc. auf der Hand haben, a richtige Lett'n auf der Hand ein schlechtes Blatt haben

Omablatt/-spiel, totes Spiel, Gaberseeer sehr gutes Blatt bzw. unverlierbares Solo

mit voller Hose kann jeder stinken Kommentar zu besagtem Omablatt (s.o.)

erster Gwinn machts Sackl gring beschreibt die Erfahrung, daß der Gewinner am Beginn des Abends am Ende oft doch verliert, auch **die erstn Pflauma san madig, erster Gwinn macht Beidl dünn**, s erschde **Gwenna ghert de henna**

da hat si scho amoi einer totg'mischt/ Kommentar zu sehr ausführlichem Mischen, auch **im Nachbardorf hams oam d'Karten aus de Händ' operiert** Ja bist den du aus **Gebertsham?**

Quod lux lux - was licht licht/was licht des bicht gespielte Karten dürfen nicht mehr zurückgenommen werden

laß die Toten ruhen/was liegt, ist tot/was de tisch gefress hot abgeschlossene Stiche dürfen nicht mehr eingesehen werden

”Waschen” Replik nach Ansage eines 'Eichel sticht'

Wurmannsquick, Weinzierlein, Zdummzumbrunznbrunn usw. Standorte fiktiver Schafkopfabakademien (“da muasst ’amal an Kurs belegen”)

Kartn in ehrliche Händ/Immer der, der frogt Antwort auf Frage ”Wer muss geben”, wenn man dran ist

Klupp’n eigentlich verbotenes Anzeigen, dass man eine Farbe frei ist

Black Jack das Spiel ist bzw. wird schwarz gewonnen

A Herz hod a jeder, und wer koans hod is a Lump Aufforderung an den Gegner, gefälligst Herz zuzugeben, und nicht zu stechen (nur wenn Herz kein Trumpf ist)

C

Mögliche Spiele

Für viele Spieler ist es vor allem zum Einstieg schwierig einzuschätzen, wie stark eine Hand tatsächlich ist. Daher habe ich mich entschlossen, einige Beispielspiele aufzulisten und einen kurzen Kommentar dazu zu schreiben, der auf die Schwächen bzw. Stärken hinweisen soll. Ich habe versucht, die Spiele absteigend nach Stärke zu ordnen und jeweils das stärkst- und schwächstmögliche mit einzubeziehen. Wenn sich jemand geneigt fühlt, mir noch Spielmöglichkeiten zu senden, die dem allgemeinen Verständnis dienen, so möge er dies bitte über schafkopftut@googlemail.com tun.

Die möglichen Spiele sind jeweils nach der Anzahl der eigenen Trümpfe geordnet. Da bei vielen Spielen ein wichtiger Faktor ist, wie viele Trümpfe der stärkste Gegenspieler hat, wurden dazu jeweils Wahrscheinlichkeitstabellen erstellt.

C.1	Mögliche Soli	427	C.3	Mögliche Wenzen (bzw. Geier)	438
C.2	Mögliche Farbwenzen (bzw. Farbgeier)	434			

C.1 Mögliche Soli

Sie sehen in Tabelle C.1 eine Auflistung aller Wahrscheinlichkeiten. Es ist jeweils angegeben, mit welcher Wahrscheinlichkeit Ihr stärkster Gegenspieler wie viele Trümpfe hat unter Beachtung der Anzahl der eigenen Trümpfe. So sieht man beispielsweise, dass – wenn Sie selbst 7 Trümpfe haben – die Wahrscheinlichkeit, dass einer Ihrer Gegenspieler 5 Trümpfe hat, bei ungefähr 5,82% liegt. Die Wahrscheinlichkeit, dass beim einem 6-Trumpf-Solo Ihr bester Gegenspieler genau 3 Trümpfe hat, ist recht hoch: 49.97%.

Trümpfe bei stärkstem Gegner	8	7	6	5	4	3	2
bei 8 eigenen Trümpfen:	-	-	0.06	2.00	18.72	62.91	16.31
bei 7 eigenen Trümpfen:	-	0.01	0.39	5.82	33.98	59.80	-
bei 6 eigenen Trümpfen:	0.00	0.05	1.37	12.79	49.97	35.82	-
bei 5 eigenen Trümpfen:	0.00	0.22	3.60	23.39	59.36	13.43	-
bei 4 eigenen Trümpfen:	0.02	0.69	7.80	36.94	54.57	-	-

Tabelle C.1.: Wie viele Trümpfe hat der stärkste Gegenspieler auf ein Solo wahrscheinlich?

Acht Trumpf Betrachten wir zunächst Soli mit acht Trumpf. Man hat bei ihnen keinen einzigen Spatzen und es sind nur sechs Trümpfe bei Ihren Gegnern. Soli mit acht Trümpfen sind – zumindest für Fortgeschrittene – fast Pflichtspiele.



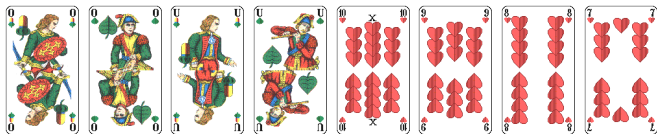
Unschlagbar (sofern man ein Solo spielt), ist ein Sie.



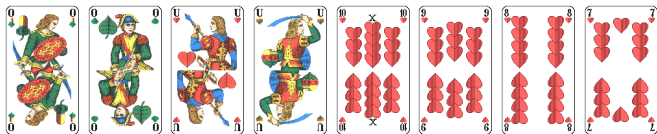
Fast unschlagbares Herz-Solo. Kommt man selbst heraus und spielt die Trümpfe von oben nach unten, dann unschlagbar.



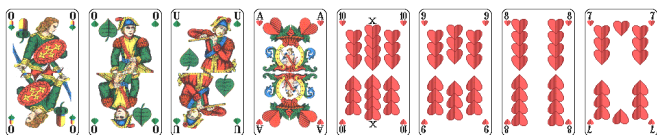
Sehr gutes Solo. Sechs Trümpfe in Umlauf, die man mit vier Obern sehr wahrscheinlich alle ziehen kann. Kleiner Nachteil: Trumpfschmier fehlt. Unter fehlt, man kann also entweder nur sehr hoch oder sehr niedrig einstechen, opfert also entweder gleich einen Ober oder geht das Risiko ein, überstochen zu werden.



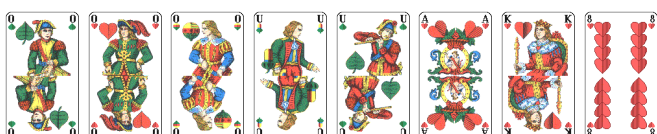
Sehr schönes Solo. Positiv: Sowohl Unter als auch Ober und etwas Trumpfschmier vorhanden. Sowohl die Unter als auch die Ober sind jeweils hoch. Gegner machen wahrscheinlich nicht mehr als zwei Stiche.



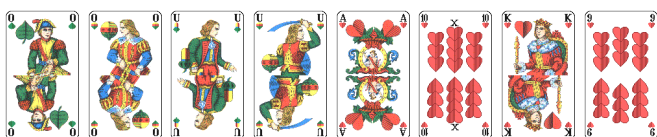
Ansehnliches Herz-Solo. Negativ: Trumpfflücke von vier Trumpf. Gegner machen wahrscheinlich zwei bis drei Trumpfstiche.



Schönes Herz-Sticht. Positiv: Trumpfschmier fast komplett vorhanden. Negativ: relativ hohe Trumpfflücken von drei und zwei Trumpf.



Sehr gutes Herz-Solo. Nur der Eichel-Ober kann Ihren höchsten stechen, dann sind Sie viermal hoch. Gegner machen wahrscheinlich einen, höchstens zwei Trumpfstiche.



Gutes Herz-Solo. Nachteil: Ihnen fehlen zwei Ober, die wohl beide stechen. Unter Umständen sticht sogar noch einer der verbleibenden Unter. Positiv: Trumpfschmier komplett vorhanden. Gegner machen wahrscheinlich zwei bis drei Stiche.



Mittelgutes Herz-Solo. Ihnen fehlen recht viele Ober bzw. Unter, die stechen könnten. Eventuell können Sie mit niedrigen Trumpf hohe Ober bzw. Unter ziehen, sodass Ihre hohen Trümpfe stechen. Gegner machen wahrscheinlich zwei bis vier Stiche.

Zwar wenige Ober und Unter, dennoch gutes Herz-Solo. Gegner bekommen wahrscheinlich zwei bis drei Stiche.

Gutes Herz-Solo ohne drei (also ohne die drei höchsten Trümpfe). Trumpfschmier komplett vorhanden, Gegner können also nicht so viel auf Trumpf schmieren. Nachteil: es fehlen die drei höchsten Ober. Gegner bekommen wahrscheinlich zwei bis vier Stiche.

Interessantes Herz-Sticht ohne vier. Nachteil: es fehlen die vier höchsten. Positiv: Trumpfschmier komplett. Gegner machen ziemlich sicher mindestens drei Stiche.

Schon recht unorthodoxes Solo. Es fehlen „nur“ die höchsten sechs Trümpfe. Gegner stechen wahrscheinlich drei bis viermal.

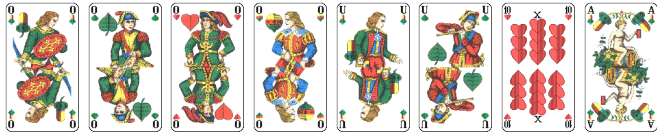
Tabelle C.2.: Mögliche Soli mit acht Trumpf

Sieben Trumpf Auch die Spiele mit sieben Trümpfen sind sehr gern gespielt. Bei ihnen gibt es allerdings schon die Möglichkeit, einen Spatzen zu haben, der sie unter Umständen stark beeinträchtigt. Auch hier kann man sagen: Sieben Trumpf *ohne* Spatz (also nur eine Sau dazu) wird von vielen Spielern als Pflichtspiel gesehen.

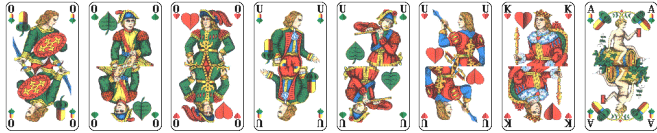
Für jeden Spatzen sollten Sie circa 20 bis 30 Punkte, die Sie abgeben, einplanen.



Hier könnte man noch ein *Herz-Solo* spielen, das man *hundertprozentig* gewinnt – sofern man das Spiel eröffnet. (Warum?).



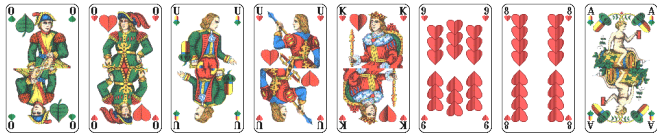
Top Herz-Solo. Sechs Laufende bei sieben Trümpfen in Umlauf. Die Eichel-Sau ist kein wirklicher Spatz. Um sie zu stechen, müssen Ihre Gegner schon Trumpf aufwenden. Hier *unbedingt* Herz-Solo spielen. Bei einem Eichel-Solo hätte man einen zusätzlichen Spatzen.



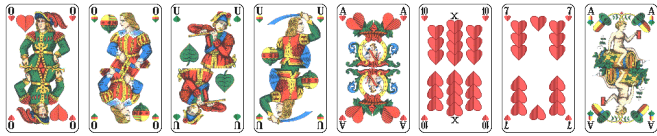
Top Herz-Solo. Einziges Risiko könnte sein, dass ein Gegner Eichel anspielt und Ihre Sau gestochen wird. Gegner machen einen, in wenigen Ausnahmefällen zwei Stiche.



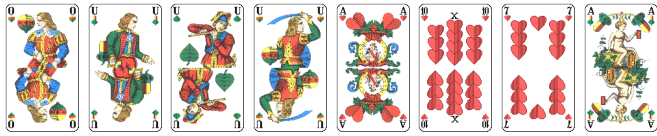
Sehr gutes Herz-Solo, nur wenige und schlanke Trumpflücken.



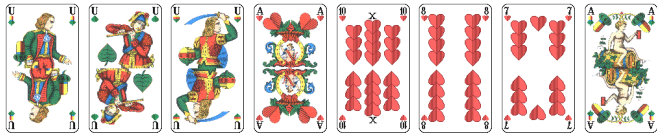
Ansehnliches Herz-Sticht. Auch hier kein Spatz. Negativ: keine Trumpfschmier und zwei Ober fehlen.



Eventuell problematisch: es sind vier Unter und Ober im Umlauf, die je höher sind als Ihre Trümpfe. Positiv: Trumpfschmier komplett.



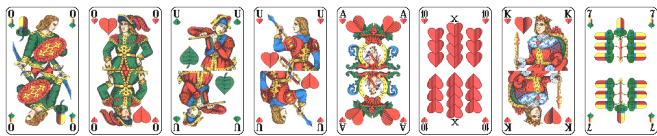
Herz-Solo ohne drei. Kein Spatz. Gegner machen wahrscheinlich drei Trumpfstiche.



Interessantes Herz-Solo ohne vier.



Top Herz-Solo mit sechs Laufenden und einem Eichel-Spatz. Für den Eichel-Stich, den Ihre Gegner (fast) sicher machen werden, sollten Sie 25 Augen berechnen. Sonst werden die Gegner wohl keinen Stich machen.



Recht gutes Herz-Solo. Gegner machen wahrscheinlich zwei (höchstens drei) Trumpfstiche und einen Eichelstich.

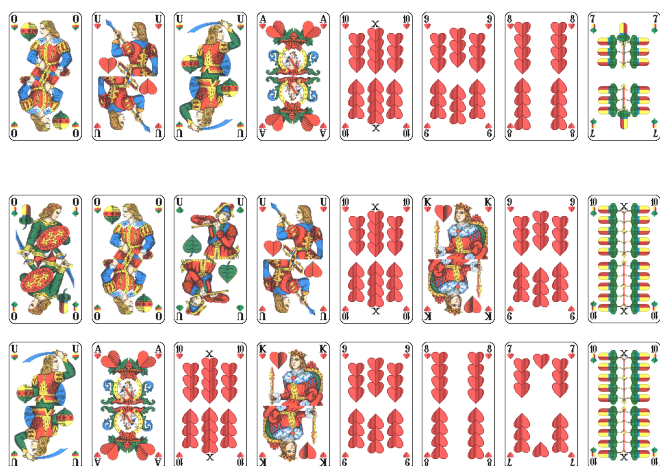
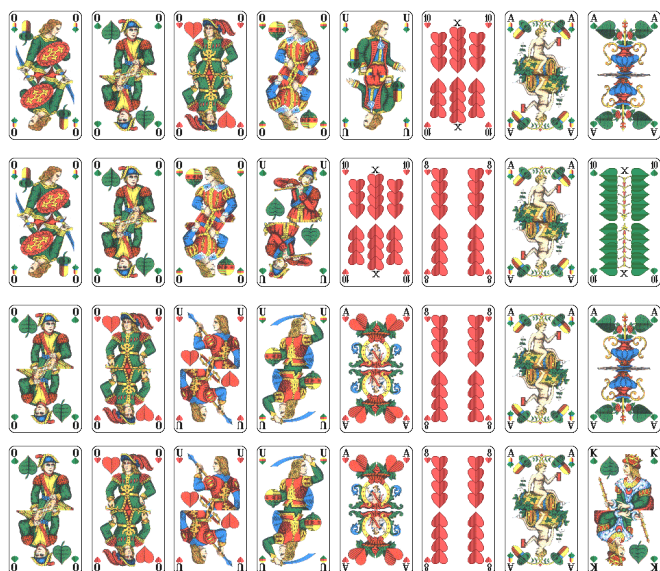


Tabelle C.3.: Mögliche Soli mit sieben Trumpf

Sechs Trumpf Sechs Trumpf sind bei vielen Spielern schon die absolute Untergrenze für ein Solo. Hierbei gewinnen die Farbkarten, die man selbst hält, an Bedeutung. Wenn Sie schon sechs Trumpf haben, sind noch acht Trumpf bei Ihren Gegnern.



Mittelmäßiges Herz-Solo ohne drei. Sie sollten schon drei Trumpfstiche und den Eichelstich Ihrer Gegner im Hinterkopf behalten. Nicht unbedingt ein einsteigertaugliches Spiel. Wenn man ohne drei (oder mehr) spielt, sollte man höchstens einen weiteren Spatzen haben.

Leicht problematisch: Ihr Zehnerspatz, für den sie mindestens 25 Augen Verlust einberechnen sollten.

Ein Herz-Solo, das wohl in den meisten Fällen schiefgeht. Eichel geht mit mindestens 21 Augen und Ihre Gegner haben noch sieben Laufende.

Top Herz-Solo. Fünf Laufende, kein wirklicher Spatz. Einzige Gefahr: beide Farbsauen werden abgestochen (recht unwahrscheinlich).

Spielbares, aber nicht hundertprozentiges Herz-Solo. Gegner vernichten ziemlich sicher Gras-Zehn mit mindestens 21 Augen und stechen noch ein, zweimal auf Trumpf.

Solo ohne Spatz, allerdings fehlen einige wichtige Trümpfe.

Einige wichtige Trümpfe bei Ihren Gegnern, Gras-König geht mit 15 bis 30 Augen weg. Zwei bis drei Trumpfstiche ebenso.

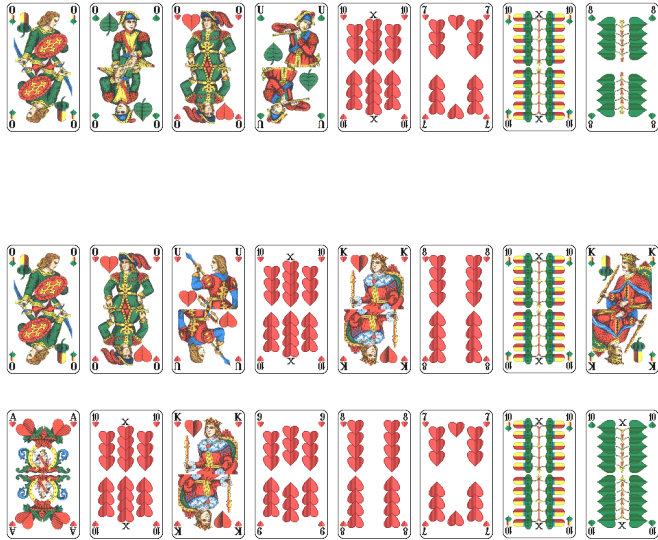
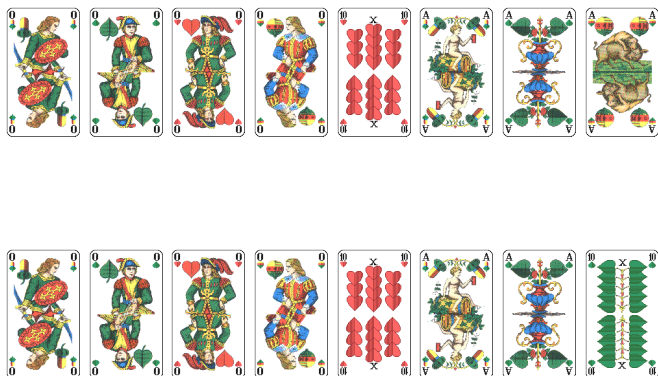


Tabelle C.4.: Mögliche Soli mit sechs Trumpf

Fünf Trumpf Wie bereits erwähnt, gelten für viele Spieler sechs Trumpf als untere Grenze, um ein Solo zu spielen. Dennoch möchte ich im folgenden einige Soli vorstellen und kurz erläutern, warum man sie vielleicht doch spielen könnte. Da man sich bei 5 Trumpf mit drei Farbkarten „herumärgern“ muss, sollten diese wenigstens umso besser sein.



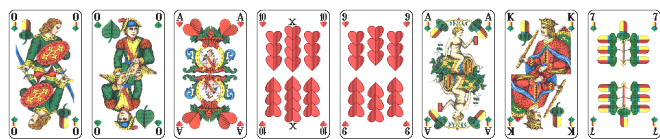
Solo mit drei Laufenden und zwei Spatzen. Eigentlich nur zu spielen, wenn man entweder rauskommt oder hinten sitzt (sich also in einer angenehmen Position befindet), sonst kommt man sehr leicht in die Bredouille. Um dieses Spiel zu gewinnen, ist es (fast immer) notwendig, dass es gelingt, mit den drei Obern den Schelln-Ober und den Eichel-Unter zu ziehen.

Herz-Solo mit zwei Spatzen derselben Farbe. Ein Spatz wird sicher irgendwann hoch, kann also nur noch von Trumpf gestochen werden. Insgesamt aber ein recht zweifelhaftes Vergnügen.

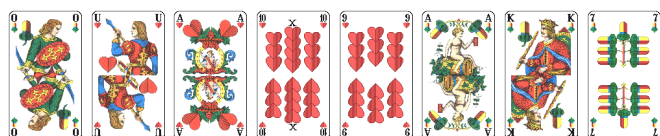
Wohl das schlechteste Solo mit sechs Trumpf. Ich glaube, dieses Herz-Solo würde niemand spielen.

Interessantes Herz-Solo. Man selbst hat alle Farbsauen und kann hoffen, dass sie durchgehen (eine ist jedoch fast immer hin). Da neun Trümpfe in Umlauf sind, sollte es gelingen, mit den vier Obern zumindest 7 Trümpfe zu ziehen, um das Solo zu gewinnen. Dieses Spiel würde ich als sehr spielbar bezeichnen.

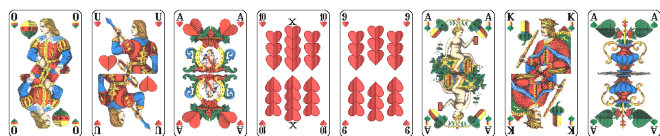
Herz-Sticht insofern interessant, als dass man Gras-Sau und -Zehn hat. Wahrscheinlichkeit, dass Gras abgestochen werden kann, leicht erhöht. Hier wäre schon fast eher zu einem Gras-Solo zu raten, da man dann sechs Trümpfe hätte (allerdings auch einen Spatzen).



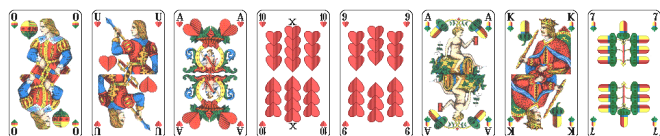
Sehr interessantes Herz-Solo. Wahrscheinlichkeit, dass Eichel gestochen wird, ist sehr hoch. Man selbst kann eventuell auch mit Eichel seine Gegenspieler zwingen, Trumpf zu opfern und dann hoffen, dass sie eine andere Farbe anspielen, die man gewinnbringend stechen kann.



Äußerst interessantes Herz-Sticht. Läuft im Wesentlichen wie das vorige Spiel, nur dass man selbst noch etwas schwächer ist.



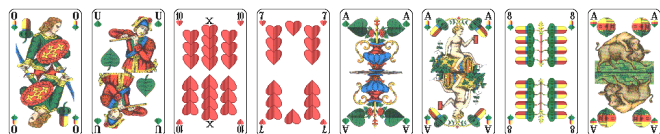
Sehr interessantes Spiel mit gar nicht mal so geringen Aussichten auf Gewinn. Man hat zwei bzw. einen von je einer Farbe. Eichel und Gras könnten also durchaus durchgehen. Gelingt es dann noch, einigermaßen Punkte zu holen, indem man mit Trumpf ein, zweimal sticht, so kann man dieses Spiel durchaus erfolgreich über die Bühne bringen.



Dieses Spiel zu spielen, ist schon sehr mutig. Eichel ist nämlich bedroht, abgestochen zu werden und Ihre Gegner machen auf Trumpf wahrscheinlich auch noch drei Stiche. Wenn Eichel jedoch läuft (also keiner frei ist), hat man eine relativ gute Ausgangslage

Tabelle C.5.: Mögliche Soli mit fünf Trumpf

Vier Trumpf Wenn man mit vier Trumpf ein Solo wagt, dann spekuliert man gezwungenermaßen darauf, dass die Sauen, die man zu den wenigen Trümpfen unbedingt braucht, durchgehen. Ich möchte hier nur ein solches sehr waghalsiges Solo vorstellen:



Harakiri Herz-Solo. Alle Sauern *müssen* zumindest durchgehen, damit man es gewinnt.

Tabelle C.6.: Mögliches Solo mit vier Trumpf

C.2 Mögliche Farbwenzen (bzw. Farbgeier)

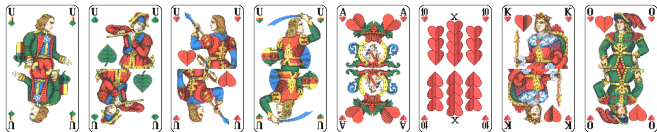
Beim Farbwenz sind zuerst die vier Unter (in der Reihenfolge Eichel, Gras, Herz, Schelln) und danach eine Farbe, die man frei wählen kann, Trumpf. Insgesamt gibt es also 11 Trümpfe.

In Tabelle C.7 ist wieder eine Wahrscheinlichkeitstafel gegeben. So sieht man beispielsweise, dass man bei acht Farbwenztrümpfen auf der Hand in den meisten Fällen damit rechnen kann, dass der stärkste Gegner 2 Trümpfe dagegen hat (66.4%).

Trümpfe bei stärkstem Gegner	7	6	5	4	3	2	1
bei 8 Trümpfen:	-	-	-	-	8.30	66.40	25.30
bei 7 Trümpfen:	-	-	-	1.98	25.30	72.73	-
bei 6 Trümpfen:	-	-	0.40	7.91	47.43	44.27	-
bei 5 Trümpfen:	-	0.06	2.00	18.72	62.91	16.31	-
bei 4 Trümpfen:	0.01	0.39	5.82	33.98	59.80	-	-

Tabelle C.7.: Wie viele Trümpfe hat der stärkste Gegner beim Farbwenz?

Acht Trumpf Bei acht Trümpfen auf der Hand sind nur 3 Trümpfe in Umlauf. Einen Farbwenz mit acht Trumpf muss man fast spielen, da die Gegner höchstens drei Stiche machen. Ich werde mich im folgenden auf einen Herz-Wenz beziehen.



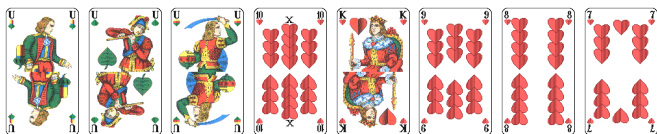
Unverlierbar, da man selbst die acht höchsten Trümpfe hat.



Unverlierbarer Herz-Wenz. Man kann – sollte man nicht selbst rauskommen – mit dem Schelln-Unter stechen. Dann kann man mit den anderen drei Untern *sicherlich* alle verbliebenen Trümpfe ziehen



Gewinnt man in 99% aller Fälle schwarz. Es kann höchstens sein, dass am Anfang ein anderer rauskommt und Sie eventuell überstochen werden, wenn Sie zu niedrig einstechen, oder ein einziger Gegner alle drei verbleibenden Gegentrumpf hat und später zum stechen kommt, falls Sie gleich mit einem Unter einstechen.

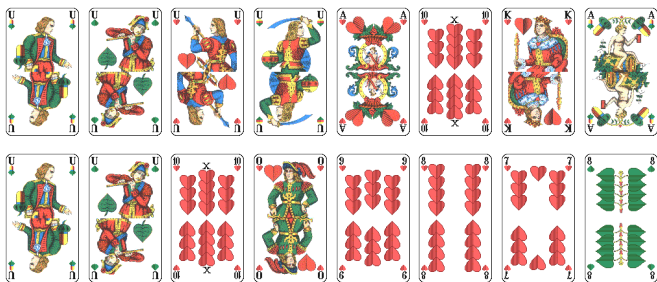


Ebenfalls fast unverlierbar. Mit hoher Wahrscheinlichkeit können Sie mit Ihren zwei hohen Untern die drei restlichen Trümpfe ziehen.



Tabelle C.8.: Mögliche Farbwenzen mit acht Trumpf

Sieben Trumpf Auch Farbwenzen mit sieben Trumpf sind eigentlich fast noch Pflichtspiele, auch wenn sie schon größere Risiken mit sich bringen. Hat man selbst schon sieben Trümpfe, so sind bei den Gegnern noch vier.



Gewinnt man schwarz, wenn Eichel-Sau nicht gleich am Anfang angespielt und abgestochen wird.

Wahrscheinlich kann man alle verbleibenden Trümpfe mit den beiden Untern ziehen. Gras-Acht geht mit 20 bis 30 Augen weg. Gewinnt man fast sicher.

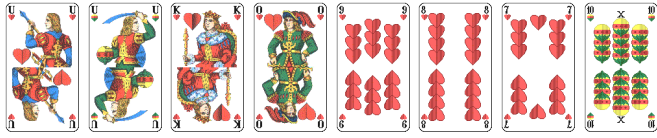
Auch ein Top-Farbwenz. Einziger Wermutstropfen: Gras-Unter fehlt.

Gegner stechen einmal.

Selbst wenn einer Ihrer Gegner alle drei verbleibenden Trümpfe hat, können Sie es so spielen, dass er nur mit dem Eichel-Unter und der Herz-Ass sticht – Sie gewinnen also sicher.

Gegner stechen höchstwahrscheinlich nur einmal. Hat einer Ihrer Gegner alle drei Trümpfe dagegen, so sticht er allerdings mit den beiden Untern und der Herz-Ass. Dass dies jedoch der Fall ist, ist sehr unwahrscheinlich.

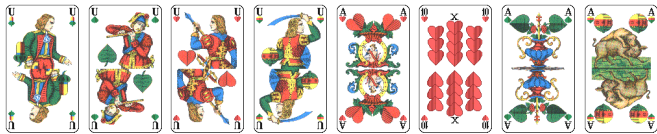
Schlechtester Farbwenz mit acht Trümpfen. Der einzige Fall, in dem Sie dieses Spiel verlieren könnten, tritt ein, wenn ein einziger Gegner die drei Laufenden Untern hat. Aber selbst dann müssen die anderen beiden genug Schmier haben.



Einer der schlechtesten Farbwenzen mit sieben Trumpf. Nachteile: Herz-Sau und -Zehn fehlt, zwei hohe Unter fehlen ebenso. Schelln-Zehn geht wahrscheinlich mit 20 bis 30 Punkten ab. Trotzdem würden dieses Spiel vermutlich noch viele Spieler spielen.

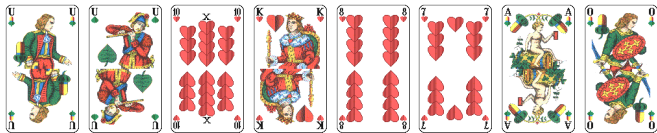
Tabelle C.9.: Mögliche Farbwenzen mit sieben Trumpf

Sechs Trumpf Hat man sechs Trumpf, so sind 5 in Umlauf. Bei sechs Trumpf ist es meistens nicht so, dass *alle* Trümpfe gezogen werden können.

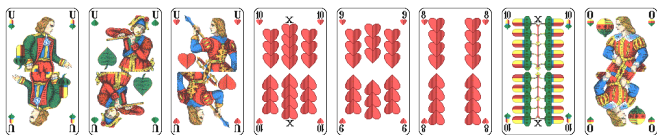


Praktisch unverlierbar. Selbst wenn beide Farbsauen mit 25 Augen von der jeweiligen Farbe und mit Herz-König und -ober gestochen werden, kommen die Gegner „nur“ auf 57 Punkte und verlieren somit. Sie können mit sechs laufenden alle verbleibenden fünf Trümpfe ziehen.

Guter Herz-Wenz. Mit den beiden Untern kann man wahrscheinlich vier Trümpfe ziehen. Die Gegner stechen in aller Regel einmal auf Trumpf und noch den Eichel-Ober. Bekommt man den Eichel-Ober vor der Eichel-Sau los, so machen die Gegner mit ihm wahrscheinlich nur ca. 20 Augen.



Diese Situation kommt, wenn man öfters spielt, recht häufig vor. Man kann mit drei Laufenden ziemlich wahrscheinlich die fünf verbleibenden Trümpfe ziehen. Allerdings stechen die Gegner wahrscheinlich zweimal auf Farbe.



Mittelprächtiger Herz-Wenz. Gegner haben viele gute Trümpfe (3 Unter, Sau) und stechen auch noch Schelln-Sieben.

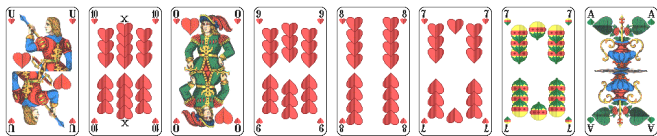
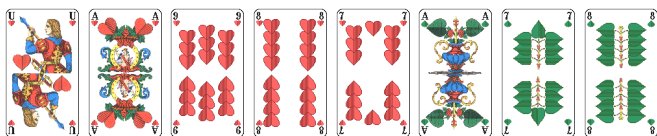
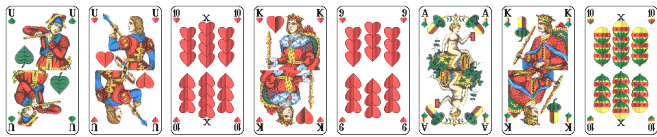
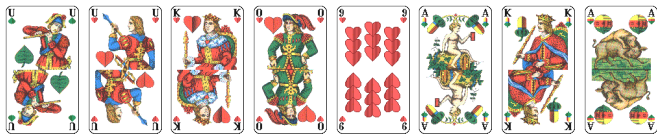
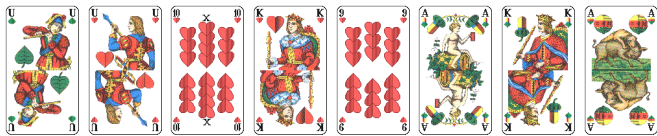
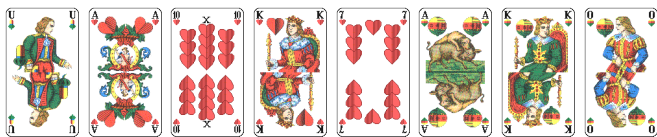
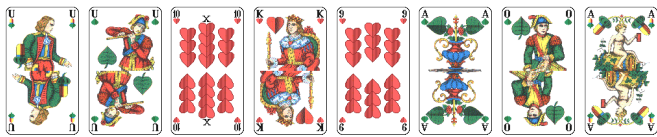
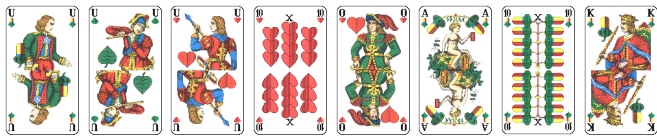
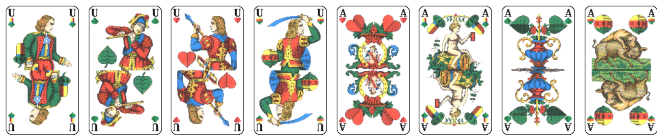


Tabelle C.10.: Mögliche Farbwenzen mit sechs Trumpf

Fünf Trumpf Auch bei fünf Trümpfen auf der Hand, muss man damit rechnen, den ein oder anderen Trumpfstich abzugeben.



Bester Herz-Wenz mit fünf Trümpfen. Die meisten würden wohl einen farblosen Wenz spielen. Dieses Spiel kann man eigentlich nur verlieren, wenn *alle* drei Farbsauen irgendwie niedergebügelt (gestochen) werden.

Spielt man einen Herz-Wenz, so kann man davon ausgehen, dass man mit den drei Untern alle Trümpfe ziehen kann. Dann kann man seine hohen Eichel spielen. Bei Eichel-Wenz hätte man mehr Trümpfe, aber Herz-Spatzen.

Gutes Spiel, bei dem die Gegner voraussichtlich einmal auf Trumpf und einmal auf Gras stechen werden. Unbedingt spielenswert.

Recht gutes Spiel, bei dem die Gegner allerdings vermutlich zweimal auf Trumpf und einmal auf Schelln stechen werden. Durchaus spielenswert, da man zusätzlich selbst die Trumpfschmier hält.

Interessantes, durchaus anspruchsvolles Spiel, da man vermutlich zwei Trumpfstiche abgibt und einen Eichel-Stich.

Trumpfschmier fehlt und Gegner stechen zweimal auf Trumpf, daher relativ riskant.

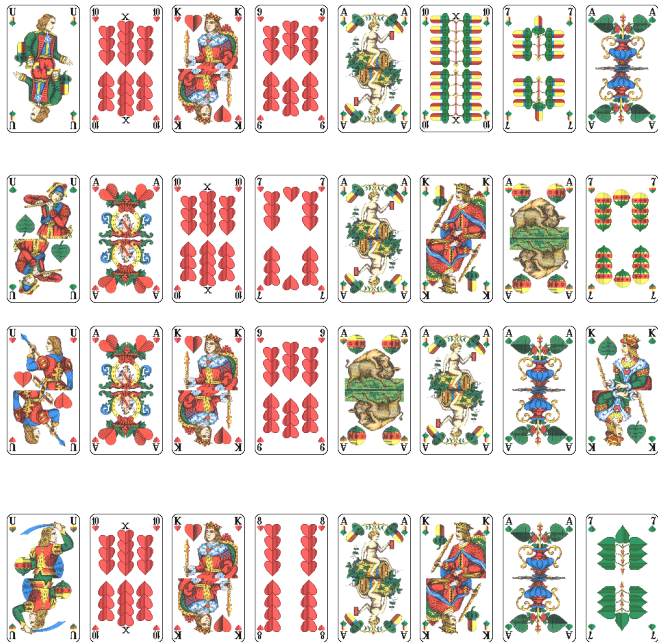
Schon relativ riskantes Spiel, da die Gegner zweimal auf Trumpf stechen und die Chance haben, zwei Ihrer Farbkarten zu stechen.

Ebenfalls relativ riskant. Man sollte mit 3 abgegebenen Trumpfstichen rechnen und einem Farbstich (der eventuell jedoch weniger als 15 Augen enthält).

Tabelle C.11.: Mögliche Farbwenzen mit fünf Trumpf

Vier Trumpf Um mit vier Trümpfen einen Farbwenz zu spielen, sollte man meiner Ansicht nach schon etwas Erfahrung mitbringen. Denn dann sind sieben Trümpfe im Umlauf und die Gegner stechen ziemlich sicher mindestens dreimal. Spielt man solche Spiele, so muss man zusehen, dass man mit der Trumpfschmier

stechen kann und dass man seine Farbsasse nach Hause bringt.



Hier könnte man durchaus einen Herz-Wenz probieren. Man hat Farbsauen, die hoffentlich laufen und kann eventuell auf Schelln mit der Herz-Zehn stechen und Augen nach Hause bringen.

Interessanter Farbwenz. Man gibt vermutlich die beiden niedrigen Farbkarten ab und Gegner stechen auf Trumpf zweimal. Trumpfschmier sollte man nach Hause bringen.

Interessantes Spiel, bei dem man darauf hoffen kann, dass zumindest die beiden blanken Asse durchgehen. Man sollte versuchen, mit der Trumpfschmier zu stechen.

Recht riskantes Spiel. Man steht ohne drei Laufende da, die Gegner werden wohl schon zwei oder drei Trumpfstiche zusammenbringen. Jedoch kann man auch hier hoffen, dass die Sauen durchgehen und man auf Schelln einige Punkte mitnimmt.

Tabelle C.12.: Mögliche Farbwenzen mit vier Trumpf

C.3 Mögliche Wenzen (bzw. Geier)

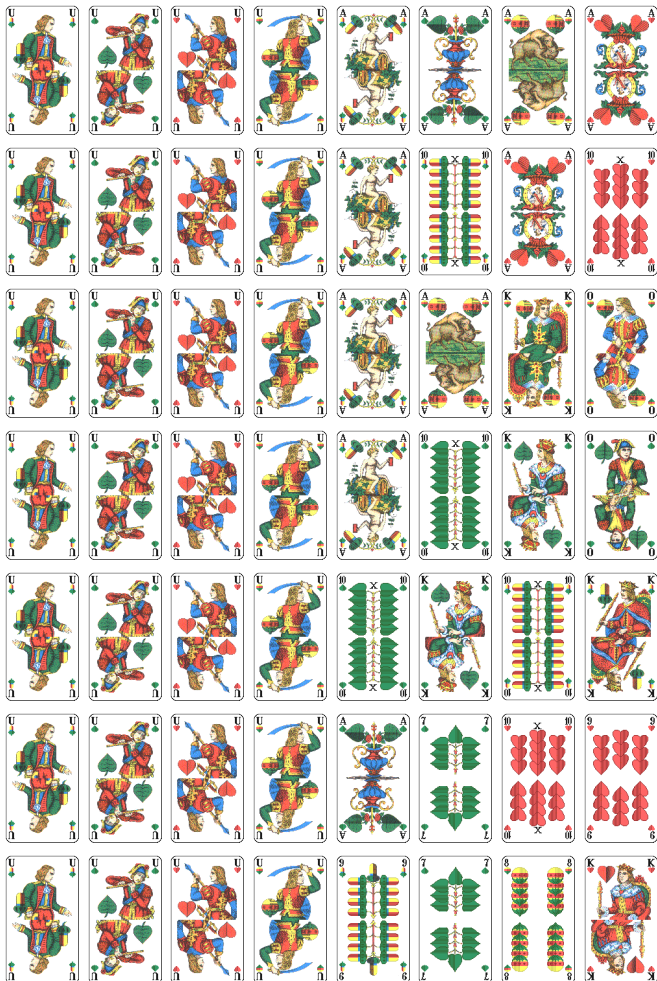
Beim Wenz sind nur die vier Unter (bzw. die vier Ober, jeweils in der Reihenfolge Eichel, Gras, Herz, Schelln) Trumpf. Daher ist es umso wichtiger, mit guten Farbkarten besetzt zu sein.

Tabelle C.13 zeigt eine Wahrscheinlichkeitsverteilung für die Anzahl der Trümpfe bei Ihrem stärksten Gegner. Wenn Sie selbst zwei Unter auf der Hand haben, so sind die anderen beiden Unter mit einer Wahrscheinlichkeit von 69.57% auf zwei Ihrer Gegner verteilt.

Trümpfe bei stärkstem Gegner	4	3	2	1	0
bei 4 Trümpfen:	-	-	-	-	100.00
bei 3 Trümpfen:	-	-	-	100.00	-
bei 2 Trümpfen:	-	-	30.43	69.57	-
bei 1 Trümpfen:	-	8.30	66.40	25.30	-
bei 0 Trümpfen:	1.98	25.30	72.73	-	-

Tabelle C.13.: Wie viele Trümpfe hat der stärkste Gegner auf einen Farbwenz?

Vier Trumpf Da es beim farblosen Wenz (bzw. Geier) nur vier Trümpfe gibt, kann man sich schon glücklich schätzen, wenn man alle von selbigen hat.



Top Wenz. Man macht die Gegner *sicher* schneider schwarz.

Top Wenz. Auch dieses Spiel kann man so spielen, dass die Gegner *sicher* keinen einzigen Stich machen.

Top Wenz. Gegner stechen wahrscheinlich nur den Schelln-Ober. Hundertprozentige Gewinnaussichten.

Ebenfalls ein Wenz, den man hundertprozentig gewinnt, da die Gegner nur einmal auf Gras stechen.

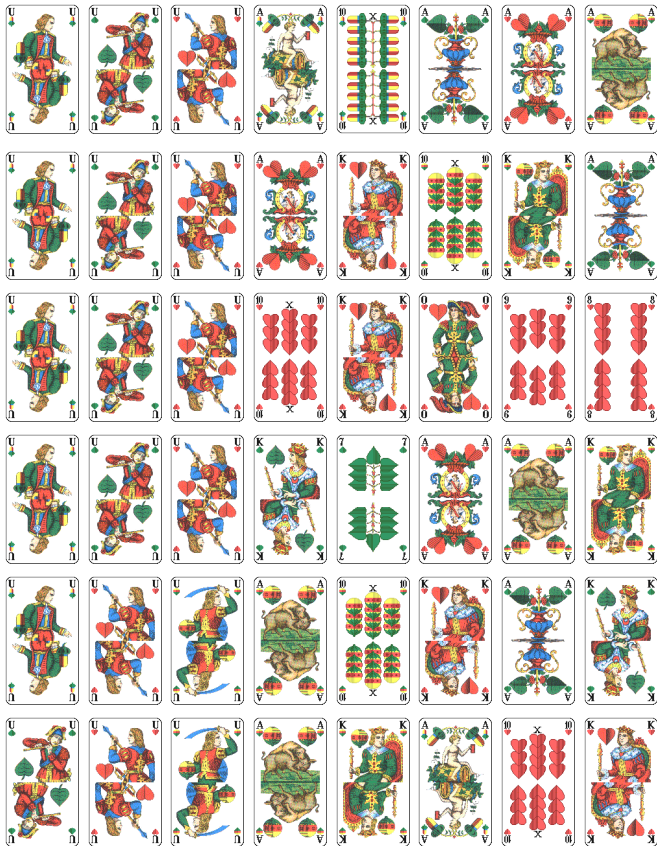
Interessanter Wenz. Wenn Ihre Gegner schlau sind, heben sie sich die Sauen so lange auf, bis Sie die zugehörigen Zehnen spielen müssen.

Ebenfalls interessant. Sie geben voraussichtlich zwei bis drei Stiche ab: Die Gras-Sieben, die Herz-Neun und eventuell sogar die Herz-Zehn.

Fast ungewinnbarer Wenz. Die Gegner brauchen nur die Sauen runterzuspielen um zu gewinnen.

Tabelle C.14.: Mögliche Wenz mit vier Trumpf

Drei Trumpf Auch mit drei Trümpfen ist man bei einem farblosen Spiel sehr gut bedient. Es ist dann noch genau ein weiterer Trumpf in Umlauf, den man problemlos ziehen kann.



Super Wenz. Die Gegner kommen nur zum stechen, wenn gleich am Anfang eine Farbe kommt, die einer frei ist. Dieses Spiel gewinnt man so gut wie sicher schwarz.

Guter Wenz. Zwei bis drei Stiche gehen weg.

Guter, wenn auch unkonventioneller Wenz. Die Gegner stechen nur einmal auf Herz. Wichtig: Behalten Sie sich mindestens einen Unter auf.

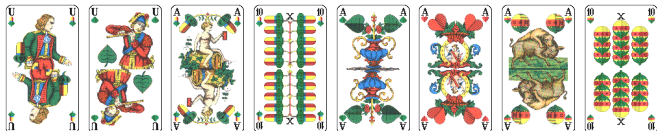
Ein Wenz, der oft gut geht. Man gibt zwei bis drei Stiche ab.

Man kann den letzten Unter ziehen. Gegner stechen vermutlich zweimal.

Hier hat man den Fall, dass der höchste Trumpf bei einem der Gegner sitzt. Gewinnaussichten sind dennoch recht hoch.

Tabelle C.15.: Mögliche Wenz mit drei Trumpf

Zwei Trumpf Wenzen mit zwei Trumpf gehen oft gut, wenn es gelingt, die beiden anderen Trümpfe in einem Stich zu ziehen. Ansonsten kann es Probleme geben.



Bester Wenz mit zwei Trümpfen. Die Gegner stechen höchstens zweimal – wenn nämlich zwei Farben kommen, die Ihre Gegner mit Untern stechen können. Dieser Fall tritt äußerst selten ein.

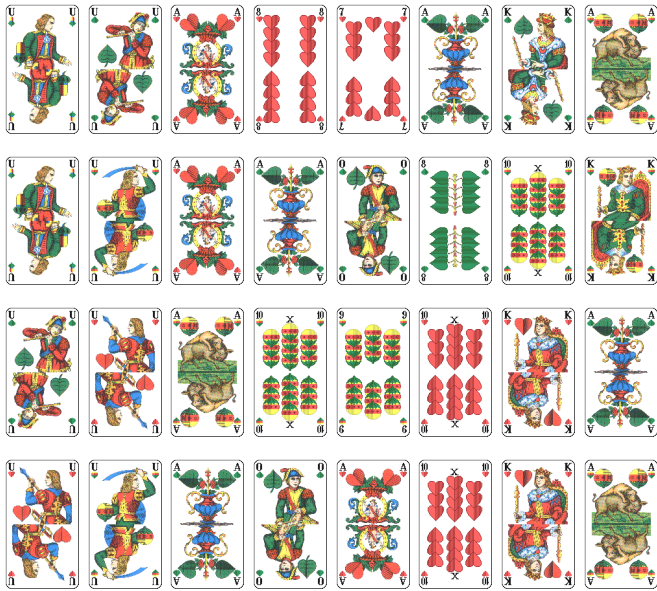
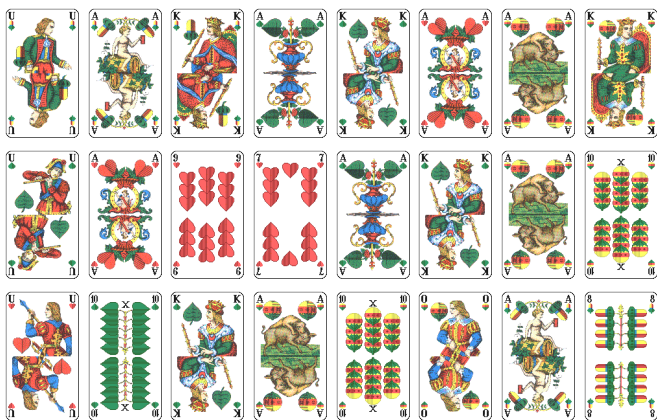


Tabelle C.16.: Mögliche Wenz mit zwei Trumpf

Ein Trumpf Wenn man selbst nur einen Unter (bzw. Ober) hat, ist die Wahrscheinlichkeit, dass ein Gegner mindestens zwei Unter (bzw. Ober) hat, schon recht hoch (sie liegt bei knapp unter 75%). Daher sollte man natürlich umso besser mit Farbsauen ausgestattet sein, um viele Punkte zu machen. Ob man bei einem solchen Spiel versuchen sollte, mit dem Trumpf, den man selbst hat, die drei anderen zu ziehen, ist von Situation zu Situation verschieden. Hat man beispielsweise selbst viele Sauen, kann man den Versuch durchaus unternehmen. Hat man aber wenige Sauen und ist Farben frei, so sollte man sich den Trumpf eher aufbewahren, um auf Farbe zu stechen.

Bei einem solchen Spiel kann es von Vorteil sein, wenn man die Farbzeihen nicht selbst besitzt, damit man sie mit den Farbsauen stechen kann.



Guter Wenz. Hier würde man wohl versuchen, zunächst Trümpfe zu ziehen und dann eventuell gleich den Herz-Spatzen spielen, um möglichst wenige Augen abzugeben.

Hat ein Gegenspieler die beiden anderen Unter, so stehen die Chancen nicht ganz so gut. Sie müssen dann zusehen, dass Sie mit Ihren Sauen zumachen.

Interessanter Wenz. Gegner stechen sicher einmal auf Trumpf und einmal auf Farbe. Wenn die Unter verteilt sind, so gewinnt man wahrscheinlich.

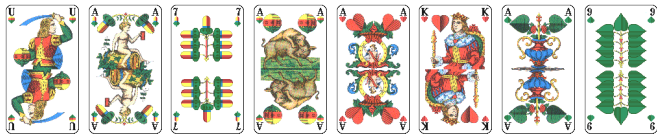
Hier hat man definitiv ein Problem, wenn ein Gegner Eichel- und Gras-Unter hat. Zieht der dann die Trümpfe und spielt Eichel, sieht es schlecht aus. Dennoch spielenswert.

Guter Ein-Trumpf-Wenz. Man gewinnt wahrscheinlich.

Da man hier Eichel frei ist, sollte man mit dem Unter versuchen, die Eichel-Sau zu stechen.

Hier gibt man voraussichtlich vier bis fünf Stiche ab. Schlechte Aussichten auf Gewinn.

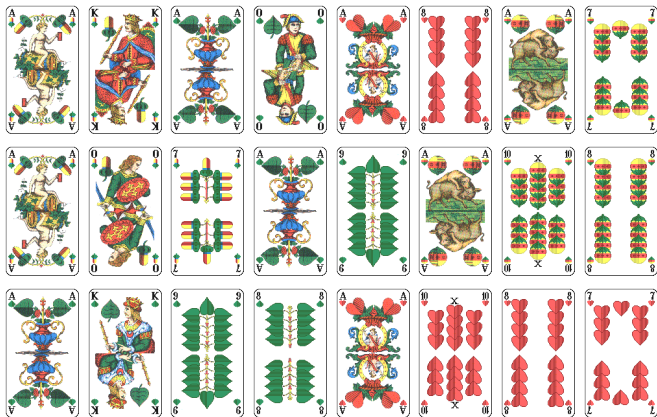
C. Mögliche Spiele



Kein schlechter Wenz. Hier könnte man versuchen, mit dem Unter zumindest zwei andere Trümpfe zu ziehen und danach mit den Sauen stechen.

Tabelle C.17.: Mögliche Wenz mit einem Trumpf

Kein Trumpf Der farblose Wenz (bzw. Geier) ist ein Spiel, bei dem man es auch mal komplett ohne Trumpf versuchen kann. Dann muss man aber mindestens drei Säue, in den meisten Fällen sogar vier Säue haben. Hat man nur zwei Farbsäue, so verliert man fast hundertprozentig, wenn man es mit einigermaßen vernünftig spielenden Gegnern zu tun hat. Lassen Sie sich aber nicht einschüchtern und wagen Sie durchaus einmal ein solches Spiel, wenn Sie ein wenig Erfahrung haben. Bei einem solchen Spiel muss man hoffen, dass die Sauen durchgehen und genügend Augen einfahren.



Ziemlich guter Wenz ohne Trumpf.

Dieser Wenz ist schon sehr gewagt. Sobald die Gegner Herz spielen, ist das Spiel so gut wie verloren.

Geht in 99,99% aller Fälle schief, wenn man mit durchschnittlichen Gegnern spielt.

Tabelle C.18.: Mögliche Wenz ohne Trumpf

D

Schafkopfen um Geld

Meist wird Schafkopf ja um Geld gespielt (oder zumindest Punkte mitnotiert). Die gängigsten Tarife und Preise möchte ich kurz vorstellen.

D.1	Grundpreise	443	D.4	Beispiele	444
D.2	Verteuerungsarten	443			
D.3	Mögliche Preisschemata	444	D.5	Wissenswertes zum Geldspiel	445

D.1 Grundpreise

Ich möchte hier nicht speziell die Höhe der Tarife festlegen, sondern ganz allgemein davon ausgehen, dass es einen Grundbetrag gibt, den ich a nenne. Sofern man einen konkreten Tarif benötigt, kann man für a einfach einen Wert einsetzen. Auf Turnieren wird für a beispielsweise oft 10 eingesetzt. Für Anfänger empfehle ich jedoch a auf 5 Cent zu beschränken.

Für ein Rufspiel wird meist der Preis a gewählt (ab und an auch bis zu $3a$). Soli kosten in der Regel zwischen $2a$ und $5a$.

Einzelspiele kosten in aller Regel gleich viel, egal, ob ein (Farb)wenz, ein (Farb)geier oder ein Solo gespielt wurde. Selten fällt der Einzelspielpreis höher als $5a$ aus. Dabei gilt natürlich folgendes: Je mehr ein Einzelspiel kostet, desto weniger fallen Rufspiele ins Gewicht.

Oftmals wird so gespielt, dass bei Schneider (als Nichtspieler unter 30, als Spieler unter 31 Augen) ein Zusatzpreis s_1 , und bei Schneider-Schwarz (also gar kein Stich) obendrauf ein Zusatzpreis s_2 bezahlt wird. Oft sind s_1 und s_2 so gesetzt, dass sie den gleichen Wert haben wie a .

Auch werden vielerorts „Laufende bezahlt“. Das heißt: Hat eine Partei mindestens die drei höchsten Trümpfe (Laufende), so wird pro Laufendem ein Zusatzpreis l berechnet. Auch l wird oft gleich wie a gewählt.

D.2 Verteuerungsarten

Gibt jemand ein Kontra, so wird der Spielpreis verdoppelt. Geht jemand auf ein Kontra retour, so wird der (bereits verdoppelte) Spielpreis nochmals verdoppelt (also insgesamt vervierfacht).

Pro neuem Kontra verdoppelt sich der aktuelle Spielpreis.

D.3 Mögliche Preisschemata

Tabelle D.1 zeigt verschiedene Preisschemata. Alle Preise sind in Cent angegeben. So sehen wir, dass im Schema „Normalpreise“¹ ein Rufspiel 10 Cent kostet.

Natürlich sind das längst nicht alle Preisschemata. Man müsste ja zusätzlich beispielsweise noch den Ramsch auflisten.

	Anfänger	„Normalpreise“	„Alternativ“	Günstige Soli
Rufspiel	5	10	20	10
Einzelspiel	20	50	50	20
Schneider (s_1)	5	10	10	10
Schwarz (s_2)	5	10	10	10
Laufende (l)	5	10	10	10

Tabelle D.1.: Verschiedene Preisschemata

Von nun an werde ich von dem Schema „Alternativ“ ausgehen (Rufspiel 20 Cent; Laufende, schneider, schwarz jeweils 10 Cent; Solo 50 Cent).

D.4 Beispiele

D.4.1 Rufspiel

Legt man das Preisschema „Alternativ“ zugrunde, dann ergibt sich für ein schneider schwarz gewonnenes Rufspiel mit vier Laufenden ein Preis von

$$\underbrace{20}_{\text{Rufspiel}} + \underbrace{10 + 10}_{\text{schneider, schwarz}} + \underbrace{4 \cdot 10}_{4 \text{ Laufende}} = 80 \text{ Cent}$$

Dieser Preis ist von je einem Verlierer an je einen Gewinner zu entrichten.

D.4.2 Einzelspiele

$$\underbrace{50}_{\text{Solo}} + \underbrace{10}_{\text{Schneider}} + \underbrace{3 \cdot 10}_{3 \text{ Laufende}} = 90 \text{ Cent}$$

Dieser Betrag muss von allen Verlierern an den Sologewinner gezahlt werden, der somit $3 \cdot 90 = 270$ Cent verdient. Umgekehrt muss derjenige, der ein solches Solo verliert, an jeden seiner Gegenspieler 90 Cent zahlen. Somit gewinnt er entweder 270 Cent oder verliert sie. Man beachte, dass der Unterschied zwischen

¹Das sind die Preise, die üblicherweise auf den Turnieren gespielt werden, die ich besuche)

270 Cent Gewinn und 270 Cent Verlust 540 Cent beträgt. Somit kann ein kurzer Spielfehler entscheiden, ob man mit 540 Cent mehr oder weniger den Schafkopfabend verlässt.

D.5 Wissenswertes zum Geldspiel

Beim Spielen um Geld gibt es vielerorts einige Spezialregelungen, die das Auszahlen des Spielpreises betreffen. Die gängigsten hierbei seien hier genannt².

D.5.1 Schneider ist Ehrensache

Prinzipiell ist der derjenige Spieler, der das Spiel gewonnen hat, selbst dafür verantwortlich, wie viel er für das Spiel verlangt. Das heißt: Hatte der Spieler 5 Laufende, so muss er das extra ankündigen und den entsprechenden Betrag einfordern. Die Verlierer sind nicht verpflichtet, *von sich aus* auf die 5 Laufenden aufzupassen und diese „freiwillig“ zu zahlen.

Eine Ausnahme von dieser Regelung bildet jedoch der Schneider: Die Verlierer müssen angeben, ob sie schneider oder schneiderfrei geworden sind. Dies ist jedoch die einzige Information, die die Verlierer offenlegen müssen. Laufende, Stöße und sonstige Zusatzbeträge müssen *nicht* von den Verlierern angekündigt werden.

Hinweis: Schneider-schwarz muss *nicht* von den Verlierern angekündigt werden. Dies sollten die Gewinner von sich aus wissen.

D.5.2 Laufende während des Spiels merken

Da in vielen Runden pro Laufendem ein gewisser Betrag gezahlt wird, ist es natürlich vorteilhaft zu wissen, wie viele Laufende die eigene Partei hatte (oder eben gerade nicht hatte). Allerdings gilt es als sehr schlechter Stil, diese Information nach dem Spiel aus den Stichen herauszulesen — die Laufenden merkt man sich anständigerweise bereits während des Spiels!

D.5.3 Wie lange darf man kassieren?

In den meisten Runden muss die Spielbezahlung bis zum Abheben vor dem nächsten Spiel stattgefunden haben. Nachdem die Karten abgehoben sind, ist das letzte Spiel endgültig vorbei und es darf kein Betrag mehr verlangt werden.

D.5.4 Falschen Preis verlangt – was tun?

Es kommt ab und zu vor, dass die Gewinner einen falschen Preis verlangen (des öfteren werden beispielsweise Laufende oder der ein oder andere Stoß vergessen).

Zu wenig verlangt Wird vom Gewinner zu wenig verlangt, so hat dieser einfach „Pech gehabt“ und die Verlierer können sich freuen, das ein oder andere Zehnerl für sich behalten zu haben.

²Es ist gut möglich, dass auch die vorgestellten Regeln in einzelnen Runden anders gehandhabt werden.

Zu viel verlangt Problematischer ist es, wenn der Gewinner zu viel verlangt. Hierbei gibt es verschiedene Regelungen. Ich persönlich bevorzuge die Variante, dass man solche Problemchen untereinander abklärt und sich vernünftig einigt.

Es gibt allerdings auch eine strengere Variante, die sagt, dass der Überschuss, der zu viel verlangt wurde, doppelt zurückgezahlt werden muss. Kostet ein Spiel regulär beispielsweise 40 Cent, der Spieler verlangt jedoch irrtümlicherweise 50 Cent, so hat er 10 Cent zu viel verlangt. Diesen Betrag muss er doppelt zurückzahlen, sodass er im Endeffekt nur noch $50 - 2 \cdot 10 = 30$ Cent als Spielpreis erhält.

E

Lösungen zu den Übungen

Hier finden Sie die Lösungen zu allen Übungsaufgaben des Buches.

E.1	Bezeichnungen und Grundlagen	447	E.9	Merken	497
E.2	Spielablauf	448	E.10	Das Anspiel	500
E.3	Rufspiel	448	E.11	Sinnvoll stechen	504
E.4	Solo	468	E.12	Richtig zugeben	506
E.5	Farbwenz, Farbgeier und Farbkaiser	480	E.13	Einige Kniffe	510
E.6	Wenz, Geier und Kaiser	488	E.14	Spielweise	513
E.7	Ramsch	493	E.15	Theoretische Betrachtungen	516
E.8	Schieberrunde	495			

E.1 Bezeichnungen und Grundlagen

E.1.1 Lösung 1.1 (Wertigkeiten der Karten, von Seite 13)

Sie sehen die Werteverteilung in Tabelle 1.1.

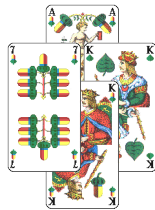
E.1.2 Lösung 1.2 (Bezeichnungen, von Seite 13)

Die Farben der Asse sind in Abschnitt 1.4 zusammengefasst.

E.1.3 Lösung 1.3 (Punkte zählen, von Seite 13)



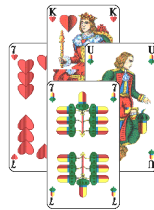
21 Augen



19 Augen



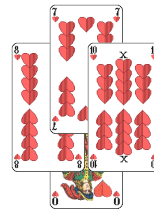
27 Augen



6 Augen



10 Augen



13 Augen

E.2 Spielablauf

E.2.1 Lösung 2.1 (Was ist ein Spiel?, von Seite 18)

Bekommt ein Spieler das „Spiel“, so wird dadurch folgendes festgelegt:

- Trümpfe und Nichttrümpfe
- Parteienaufteilung (wer gehört zu wem?)
- Gewinnbedingung (was muss der Spieler erfüllen, um zu gewinnen?)

E.3 Rufspiel

E.3.1 Lösung 3.1 (Grundlagen des Schafkopfs und Rufspiels, von Seite 100)

Als Spieler benötigt man 61, als Nichtspieler 60 Augen zum Gewinn.

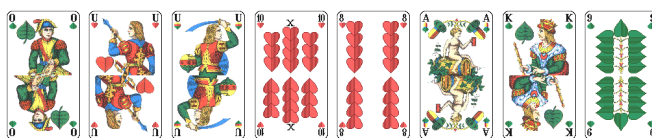
E.3.2 Lösung 3.2 (Weitere Grundlagen des Schafkopfs und des Rufspiels, von Seite 100)

Der Spieler ist immer derjenige, der das Spiel angekündigt hat (z.B. ein Rufspiel). Der Mitspieler ist derjenige, der die gerufene Sau hat. Die anderen beiden Spieler sind Gegenspieler. Somit sind Spieler und Mitspieler in der Spielerpartei, die Gegenspieler bilden die Nichtspielerpartei.

E.3.3 Lösung 3.3 (Farben – Grundbegriffe, von Seite 100)

Farb- bzw. Trumpfzwang Farbwang bedeutet, dass man – sofern möglich – immer eine Karte von derjenigen Farbe bzw. Trumpf zugegeben werden muss, mit der der Stich eröffnet wurde. Wurde ein Stich beispielsweise mit dem Eichel-Ober (dem höchsten Trumpf) eröffnet, so muss jeder, der Trumpf hat, auch Trumpf zugeben. Wird beispielsweise die Gras-Acht angespielt, so muss jeder Spieler, der Gras hat, eine Graskarte zugeben.

Frei Man ist eine Farbe frei, wenn man von dieser Farbe keine Karte hat. Beispielsweise ist man mit folgender Hand Schelln frei:



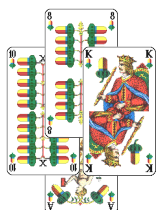
Es ist unmöglich, ein Rufspiel zu spielen, bei dem man eine Farbsau hat und zwei Farben frei ist. Denn wenn man zwei Farben frei sein soll, aber eine Farbsau hat, so ist man sicherlich die beiden anderen Farben (in Bezug auf die Rufsau) frei. Es ist aber Voraussetzung für ein Rufspiel, dass man auf eine Farbsau spielt, die man nicht selbst hat, von der man jedoch eine Farbkarte besitzt.

E.3.4 Lösung 3.4 (Farbe läuft – Punktzahl?, von Seite 100)

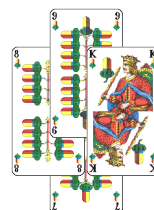
Wenn die Farbe geht, heißt das, dass vier der insgesamt 6 Karten dieser Farbe im Stich gelandet sind. Die Maximalausbeute kommt dann zustande, wenn die punktehöchsten Karten dieser Farbe drin sind (Ass, Zehn, König, und eine niedrigere Karte).

Die minimale Ausbeute kommt dann zustande, wenn neben den drei punktelosen Karten (Sieben, Acht, Neun) nur der König drin liegt.

Also ist die minimale Ausbeute auf einer Farbe 4 Punkte, während die maximale Ausbeute bei 25 Punkten liegt.



25 Augen – maximale Ausbeute auf einer Farbe



4 Augen – minimale Ausbeute auf einer Farbe

E.3.5 Lösung 3.5 (Beispielrufspiel, von Seite 100)

Sie sehen anhand Ihrer Karten schon, dass Links nicht mit Ihnen zusammenspielen kann, da Sie nicht die Gras-Ass halten.

Nun werden die einzelnen Stiche durchgegangen:



1. Stich - Links sticht

Dieser Stich gehört Links, da er den Eichel-Unter gelegt hat – den höchsten Trumpf dieses Stiches. Oben eröffnet das Spiel mit einem Trumpf. Daraus kann man schließen, dass Oben (Mit-)Spieler ist („Spieler Trumpf, Nichtspieler Nichttrumpf“) und somit mit Links zusammengehört.



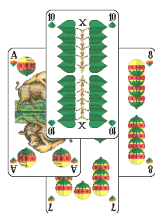
2. Stich - Sie stechen

Auch hier wird wieder der Merksatz „Spieler Trumpf, Nichtspieler Nichttrumpf“ befolgt. Daher spielt Spieler Links Trumpf. Oben gibt die Eichel-Sieben zu, d.h. Oben hat keinen Trumpf mehr in seinem Blatt. Der höchste Trumpf in diesem Stich ist der Schelln-Unter. Da er von Ihnen kam, haben Sie den Stich gestochen.



3. Stich - Rechts sticht

Da Sie Nichtspieler sind, haben Sie (wie immer nach der Regel „Spieler Trumpf, Nichtspieler Nichttrumpf“) keinen Trumpf, sondern Farbe gespielt. Sie haben sich für die Farbe Gras entschieden und gesucht. Das sollte man als Nichtspieler immer tun, wenn man es kann (siehe Abschnitt 3.9). Sie sehen: Oben hat die Gras-Sau. Da Links auf die Gras-Sau gespielt hat, gehört Links mit Oben und dementsprechend Sie mit Rechts zusammen. Außerdem sehen Sie, dass Rechts kein Gras zugegeben hat. Er ist also Gras frei. Rechts hat als einziger Spieler einen Trumpf beigegeben, der die drei Gras-Karten sticht. Somit gehört dieser Stich Rechts.



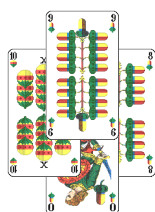
4. Stich - Links sticht

Natürlich hält sich auch Rechts daran, dass Nichtspieler Nichttrumpf spielen sollten. Er spielt Schelln aus. Links sticht mit der Schelln-Sau. Oben ist Schelln frei und schmiert seinem Partner Links 10 Augen mit der Gras-Zehn.



5. Stich - Rechts sticht

Nun spielt der Spieler Links noch einen Trumpf – den Herz-Ober. Er kann nur von Gras- und Eichel-Ober gestochen werden. Rechts legt den Gras-Ober und sticht somit den Herz-Ober. Sie können sich Ihren Eichel-Ober für einen anderen Stich aufbewahren.



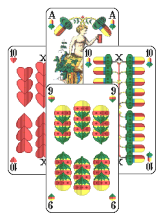
6. Stich - Sie stechen

Da Rechts den letzten Stich gestochen hat, spielt er jetzt aus. Er entscheidet sich für die Farbe Eichel – Sie sind frei und opfern Ihren Eichel-Ober in der Hoffnung, ein paar Punkte zu ergattern. Sie haben diesen Stich gestochen, da nur Sie Trumpf gelegt haben. Was Sie hier verwundern könnte, ist die Tatsache, dass Links (also Ihr Gegner) die Schelln-Zehn schmiert, Ihnen also Punkte gibt. Wir werden später sehen, warum er das getan hat.



7. Stich - Links sticht

Sie spielen wieder eine Farbe aus, die von Links mit dem Trumpf Herz-König gestochen wird.



8. Stich - Links sticht

Links spielt seine letzte Karte aus: Einen Trumpf. Da kein anderer Spieler mehr Trumpf hat, gehört der Stich Links. Jetzt wird klar, warum Links im 6. Stich geschmiert hat: Er hatte die Wahl, einen Trumpf abzuwerfen oder eine Farbkarte. Er hat sich entschieden, all seine Trümpfe zu behalten – zu dem Preis, Ihnen zehn (Schelln-Zehn) statt nur vier (Herz-König) Augen zu geben.

Zur Zusatzfrage: Im 6. Stich hat Links die Schelln-Zehn geschmiert – mit dem Grund, dass er die beiden letzten Stiche mit seinen Trümpfen machen kann. Allerdings hätte Links auch die letzten beiden Stiche gemacht, wenn er den Herz-König (und somit nur 4 Augen statt 10) abgegeben hätte.

Denn: Die Schelln-Ass war bereits weg (4. Stich). Die Schelln-Zehn ist also die höchste Karte, die von der Farbe Schelln noch im Spiel war. Sie kann nur noch von einem Trumpf gestochen werden. Hätte Links die Trümpfe mitgezählt, so wüsste er, dass nach dem fünften Stich nur noch seine beiden Herz-Trümpfe und der Eichel-Ober im Spiel waren. Wenn er nun sieht, dass Sie den Eichel-Ober legen, könnte er wissen, dass seine beiden Trümpfe die einzigen Trümpfe sind, die noch im Spiel sind.

Also kann er beruhigt den Herz-König abwerfen.

Wenn Sie im nächsten Stich Schelln spielen, sticht Links mit der Schelln-Zehn. Spielen Sie eine andere Farbe, so sticht er mit dem letzten Trumpf im Spiel und spielt danach die Schelln-Zehn, die – wie gesagt – nicht mehr gestochen werden kann, da Schelln-Sau und alle Trümpfe dann weg sind.

E.3.6 Lösung 3.6 (von Seite 101)

Sie könnten mit diesem Blatt auf die Eichel- oder die Schelln-Ass spielen, weil Sie Eichel und Schelln haben. Gras sind Sie frei, weswegen Sie nicht auf die Gras-Sau spielen können.

Hier wäre ganz klar die Eichel-Sau zu empfehlen, denn man selbst hat nur ein Eichel (und zwei Schelln), womit die Wahrscheinlichkeit, dass die Eichel-Sau durchgeht, höher ist. Außerdem kann man bei Eichel seinem Partner die Zehn schmieren.

Das Blatt ist nicht schlecht. Sie halten die beiden höchsten Ober und haben insgesamt fünf Trumpf, sodass noch neun andere Trümpfe im Umlauf sind.

E.3.7 Lösung 3.7 (Weglaufen möglich?, von Seite 102)

Damit Rechts weglaufen darf, muss er von der Ruffarbe – in diesem Fall Schelln – mindestens vier Karten auf der Hand haben. Insgesamt gibt es 6 Schelln-Karten, wovon Sie selbst 2 (Schelln-Zehn und Schelln-Sieben) haben. Bleiben also 4 Karten, die irgendwie auf Ihre Mitspieler verteilt sind.

Allerdings gilt: Oben *muss* mindestens ein Schelln haben, da er auf die Schelln-Sau spielt (man darf nur auf Asse derjenigen Farben spielen, von denen man selbst mindestens eine Karte hält). Also wissen Sie, dass Rechts maximal 3 der 4 verbleibenden Schelln-Karten hält.

Wenn Rechts also maximal 3 Schelln-Karten hält, ist es ihm nicht erlaubt, wegzulaufen. Daher kann es nicht der Fall sein, dass Rechts wegläuft.

Sie spielen folgerichtig mit Links zusammen.

E.3.8 Lösung 3.8 (von Seite 102)

Nein, es kann nicht sein, dass Oben mit Links eine Partei bildet. Sie wissen nämlich, dass Sie nicht der gerufene Spieler sind. Also spielen Sie sicher nicht mit Rechts zusammen. Deshalb ist Ihr Partner entweder Oben oder Links. Also kann Oben nicht der Partner von Links sein.

E.3.9 Lösung 3.9 (Warum nicht selber suchen?, von Seite 102)

Wenn Sie als Spieler auf eine bestimmte Sau spielen, so müssen Sie laut Regelwerk mindestens eine Karte derselben Farbe (also der Ruffarbe) haben.

Auch Ihr Partner, der Mitspieler, muss mindestens eine Karte der Ruffarbe haben, da er ja zumindest die Rufsau selbst hat.

Das heißt umgekehrt: Die einzigen beiden Spieler, die die Ruffarbe *frei* sein könnten, sind Ihre Gegenspieler! Daher bieten Sie ihnen – wenn Sie zu früh suchen – eine Möglichkeit, die Rufsau zu stechen.

Bedenken Sie: Sobald Sie suchen, ist Ihr Partner *gezwungen*, die Rufsau zuzugeben. Wenn dann einer Ihrer Gegenspieler die Ruffarbe frei ist, kann er somit sichere elf Augen stechen.

Daher sollten Sie als Spieler zuvor versuchen, die Trümpfe abzuräumen, und sobald Ihre Gegner keine Trümpfe mehr haben, zu suchen.

Anmerkung: Es ist klar, dass man nicht in jedem Spiel dafür sorgen kann, den Gegnern alle Trümpfe abzunehmen. Mit der Zeit bekommt man jedoch ein recht gutes Gespür dafür, ob es möglich ist, alle Trümpfe zu ziehen, oder nicht.

E.3.10 Lösung 3.10 (Rufspiel mit 4 einer Farbe, von Seite 103)

Abgesehen davon, dass man mit dem abgebildeten Blatt eher ein Gras-Solo spielen würde (siehe Kapitel 4), sieht man, dass man selbst vier Graskarten hält.

Nehmen wir nun an, dass Sie tatsächlich auf die Blaue spielen.

Da der Mitspieler die Gras-Sau hält, bleibt eine einzige Gras-Karte übrig: Die Gras-Sieben. Das bedeutet, dass einer Ihrer Gegner *sicher* Gras frei ist. Sie geben also mit hoher Wahrscheinlichkeit die Gras-Sau ab.

Außerdem haben Sie nicht die allerstärksten Trümpfe auf der Hand, sodass Sie sich durchaus auf Ihren Partner verlassen müssten. Sie sind zwar 2 Farben frei, aber wenn Sie auf 2 Farben Trumpf versetzen

müssen, bleiben Ihnen gerade mal 2 Trümpfe, um den Gegnern die Trümpfe zu ziehen — in den meisten Fällen zu wenig.

E.3.11 Lösung 3.11 (Partner sucht nicht, von Seite 103)

Da Rechts im ersten Stich Farbe gespielt hat (nämlich Gras), vermuten wir, dass Rechts Ihr Partner ist. Oben hat – wie man im zweiten Stich sieht – keinen Trumpf.

Der zweite Stich gehört also momentan Rechts, also vermutlich Ihrem Partner. Von daher könnte man argumentieren, dass es das beste wäre, den Stich einfach Rechts zu lassen.

Allerdings können wir auch folgendes sagen: Rechts hat im ersten Stich Gras angespielt. Die Rufsau ist aber die Alte! Wie in Abschnitt 3.9 beschrieben, sollte man als Nichtspieler – wenn möglich – suchen. Da Rechts jedoch *nicht* gesucht hat, liegt die Vermutung nahe, dass er die Ruffarbe (Eichel) frei ist¹.

Also könnte es durchaus sinnvoll sein, diesen Stich mit dem Schelln-Unter zu nehmen, um im nächsten Stich zu suchen:



Im 3. Stich gesucht – Rechts sticht ein

E.3.12 Lösung 3.12 (Laufende, von Seite 103)

Sie können nur Blatt 2 oder Blatt 3 rufen, da Sie Eichel frei sind und somit nicht auf die Eichel-Sau spielen dürfen.

Wenn Sie auf die Schelln-Sau spielen, so hat Ihre Partei Eichel- und Gras-Ober, der Herz-Ober wäre bei einem Ihrer Gegner. Somit hätte Ihre Partei zwei Laufende.

Spielen Sie jedoch auf die Gras-Sau, so hat Ihre Partei vom Eichel-Ober bis zum Eichel-Unter alle Trümpfe, also fünf Laufende. Somit sollten Sie auf die Gras-Sau spielen, um in diesem Fall möglichst viele Laufende zu haben.

¹Diese Vermutung wird durch die Tatsache unterstrichen, dass Sie selbst bereits 3 Eichel halten. Die Wahrscheinlichkeit, dass Ihr Partner Eichel frei ist, ist dann erhöht.

E.3.13 Lösung 3.13 (von Seite 104)

Sie sehen am Stich, dass Links mit Rechts (und infolgedessen Oben mit Ihnen) zusammengehört. Hätte Rechts den Eichel-König gehabt, so hätte er ihn wohl seinem Partner Links geschmiert. Da Rechts aber die Eichel-Neun gelegt hat, kann er den Eichel-König nicht haben.

Hätte Oben (also Ihr Partner) den Eichel-König gehabt, so hätte er wohl kaum die Eichel-Zehn (und somit wertvolle Punkte) abgegeben. Daher kann auch Oben den Eichel-König nicht haben.

Da auch Sie selbst den Eichel-König nicht selbst haben, muss ihn Links haben. Insbesondere können Sie schließen, dass Ihr Partner Oben die Ruffarbe frei ist, da er die Eichel-Zehn zugeben musste.

E.3.14 Lösung 3.14 (von Seite 105)

Sie können rein regeltechnisch jede Karte aus Ihrem Blatt legen. Jedoch sollten Sie bedenken, dass Links zu Ihnen gehören *muss*, da er gestoßen hat. Sie sollten in einem solchen Fall (wenn Links gestoßen hat und er das Gras *sicher* kann) wohl die Schelln-Zehn abwerfen, um sich Schelln frei zu machen. Ist Links nämlich auch Gras-Frei (könnte sein, da er ja gestoßen hat), so kann er stechen und Schelln spielen, sodass Sie dann stechen können. Hat er ein Gras, so ist es sicherlich höher als die Gras-Acht. Also sticht er auch dann und bringt hoffentlich Schelln.

E.3.15 Lösung 3.15 (von Seite 105)

Wahrscheinlich spielt Oben *nicht* mit Ihnen zusammen, da er sonst nicht Ihren Gras-Ober überstochen hätte. Außerdem ist wahrscheinlich auch Links *nicht* Ihr Partner, da er sonst nicht „auf Verdacht“ die Herz-Sau geschmiert hätte. Sie spielen in diesem Spiel vermutlich also mit Rechts.

E.3.16 Lösung 3.16 (von Seite 106)

Die Ausgangslage ist denkbar schlecht. Das Problem ist, dass Sie keinen Trumpf haben und Ihrem Partner auch nicht schmieren können. Die Gras-Sau ist nämlich Ihre einzige Punktekarte. Da Links jedoch auf die Blaue spielt, dürfen Sie sie nicht schmieren. Daher sind Sie gezwungen, irgendeinen niedrigen Nichttrumpf zu legen. Das könnte dann beispielsweise so aussehen:



Links weiß nicht, dass Sie zu ihm gehören

Da Links sieht, dass Sie trumppfrei sind, aber *nicht* geschmiert haben, wird er davon ausgehen, dass Sie wohl nicht zu ihm gehören, da Sie sonst wohl geschmiert hätten. Er ahnt ja nicht, dass Sie gar keine Möglichkeit haben, zu schmieren.

Anmerkung: Sie können davon ausgehen, dass eine solche Situation wohl höchstens in einem von tausend Spielen vorkommt. Ziel dieser Übung war, dass Sie wissen, dass es nicht erlaubt ist, die Rufsau zu schmieren und sich klarmachen, dass Links dadurch vermutlich verwirrt sein wird.

E.3.17 Lösung 3.17 (Stechen?, von Seite 106)

Sie können sich gleich nach Spielansage ausrechnen, dass Ihr Partner die Ruffarbe Schelln frei sein *muss*. Sie selbst halten nämlich bereits vier Schelln-Karten, Links muss ebenfalls ein Schelln haben, da er ja auf die Schelln-Sau spielt. Der Partner von Links hat die Schelln-Sau.

Da es insgesamt nur 6 Schelln-Karten gibt, kann Ihr Partner also kein Schelln mehr haben.

Also sollten Sie – auch wenn Ihnen dieser erste Stich nur 6 Augen bringt – mit dem Eichel-Ober einstecken, damit Sie gleich im zweiten Stich suchen können, und Ihr Partner noch stechen kann.

Nun könnte man ja auch folgendes sagen: „Ich warte noch einen Stich ab, da sind dann sicher mehr Punkte drin. Den nehme ich, und dann suche ich.“ Da Sie selbst aber mit recht guten Trümpfen ausgestattet sind, können Sie daraus folgern, dass Ihr Partner vermutlich nicht so stark ist. Es kann also gut sein, dass Ihr Partner nur 2 Trümpfe hat. Daher sollten Sie nicht zu lange mit dem Stechen warten, damit Ihr Partner noch Trumpf hat, um die Rufsau niederzubügeln:



1. Stich gestochen



2. Stich: Ihr Partner sticht die Schelln-Sau

E.3.18 Lösung 3.18 (Stoß, von Seite 107)

Ob man einen Stoß geben soll, ist ja nie hundertprozentig zu beantworten. Jedoch könnte man mit einem solchen Blatt durchaus ein Kontra versuchen. Es sind 7 Trümpfe im Umlauf. Sie stechen ziemlich sicher mit Schelln-Ober und Eichel-Unter. Mit etwas Glück und Geschick bringen Sie sogar noch die Trumpfschmier unter. Es kann natürlich sein, dass Ihre Gegner drei Laufende (also Eichel-, Gras- und Herz-Ober) haben

und sie daher beispielsweise Herz-Zehn abgeben müssen. Außerdem kommt es vor, dass Sie Ihre Schelln-Zehn an Ihre Gegner abgeben müssen, die sie mit der Schelln-Sau stechen. Somit haben Ihre Gegner mindestens 21 Augen.

E.3.19 Lösung 3.19 (von Seite 107)

Sie sehen, dass Rechts im zweiten Stich Trumpf spielt (Eichel-Ober). Also ist er (vermutlich) Spieler und gehört zu Oben. Folglich spielen Sie selbst mit Links zusammen.

Außerdem wissen Sie, dass Sie selbst *nicht* die Herz-Sau haben. Angenommen, Rechts hätte die Herz-Sau, warum hätte er dann im ersten Stich nur mit der Herz-Zehn stechen sollen (mit der Sau hätte er einen Punkt mehr gemacht).

Angenommen, Oben hätte die Herz-Sau, warum hätte Oben dann nicht schmieren sollen, wenn er sieht, dass der Eichel-Ober von seinem Partner kommt. Also wird wohl auch Oben die Herz-Sau nicht haben.

Folglich hat wahrscheinlich Links die Herz-Sau. Diese Vermutung kann man nur anstellen, wenn jeder Spieler richtig spielt (d.h. die Regel „Spieler Trumpf, Nichtspieler Nichttrumpf“ befolgt).

E.3.20 Lösung 3.20 (von Seite 108)

Man kann die Frage auch umformulieren zu: „Wer hat die Schelln-Ass im ersten Stich gelegt?“

Es ist klar, dass Links den ersten Stich gemacht haben muss, da er den zweiten Stich eröffnet. Also hat Links im ersten Stich entweder die Schelln-Sau selbst gehabt und sie ist durchgegangen, oder ein anderer Spieler hatte die Schelln-Sau und Links hat mit einem Trumpf gestochen.

Im zweiten Fall (dass Links mit einem Trumpf die Schelln-Sau sticht) hätte Links aber Schelln frei sein müssen, also kein Schelln haben dürfen. Da er aber den zweiten Stich mit einer Schelln-Karte eröffnet, muss er auch im ersten Stich Schelln zugegeben haben. Also muss Links die Schelln-Ass haben und daher Ihr Partner sein.

E.3.21 Lösung 3.21 (von Seite 108)

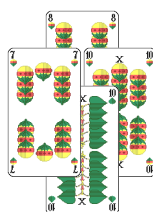
Sie dürften – vom Regelwerk her – jede Karte aus Ihrem Blatt legen, die Sie wollen (Sie sind Schelln frei). Jedoch wissen Sie, dass einer Ihrer Gegenspieler Eichel frei sein *muss*, da Sie viermal Eichel haben. Deswegen dürfen Sie auch weglaufen (beispielsweise die Eichel-Neun anspielen, wenn Sie selbst mal rauskommen). Außerdem wissen Sie, dass Links zu Ihnen gehört.

Stich 1 Hier können Sie (fast) sicher sein, dass Links – Ihr Partner – drüberstechen kann. Sie könnten also die Gras-Zehn schmieren. Dann kann Links mit einem Trumpf oder vielleicht sogar Gras rauskommen. Darüberhinaus sollten Sie zusehen, dass keiner Ihrer Gegenspieler (Oben, Rechts) zum Suchen kommt, d.h. Sie sollten, sobald der Stich Rechts gehört, mit einem Ihrer Trümpfe drüberstechen. Sobald Sie in diese

Situation kommen, sollten Sie weglaufen, also die Eichel-Neun anspielen, damit Sie die Eichel-Sau Ihrem Partner schmieren dürfen und sie nicht von Ihren Gegnern gestochen wird.

Stich 2 Hier sollten Sie mit der Herz-Sau stechen, da Sie nicht davon ausgehen können, dass Links auch Schelln frei ist. Wenn Sie gestochen haben, könnten Sie entweder den Eichel-Ober spielen oder weglaufen.

Stich 3 Hier könnte es sein, dass Links die Schelln-Sau hat. Dann würde es sich natürlich lohnen, die Gras-Zehn zu schmieren. Allerdings wenden viele Spieler den Trick an, dass sie absichtlich statt einer Sau nur die Zehn legen, damit so etwas rauskommt (siehe auch 13.4):



Sau geschont

Hier wäre man auf den Trick reingefallen und hätte geschmiert. Somit verschafft man seinen Gegnern 20 Augen. Hier wäre es also am sichersten, mit der Herz-Sau zu stechen und dann wie bei Stich 2 weiterzumachen.

E.3.22 Lösung 3.22 (von Seite 109)

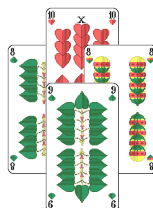
Betrachtet man nur den ersten Stich, sieht man, dass Links die Herz-Sau schmiert – und sollte daher davon ausgehen, dass man mit Links zusammen spielt. Im zweiten Stich spielen Sie jedoch den höchsten Trumpf, der noch im Spiel ist und Links *schmiert nicht*, woraus Sie schließen können, dass Links wahrscheinlich *nicht* mit Ihnen zusammenspielt und die Herz-Sau nur zugeben musste, weil er sie als einzigen Trumpf hatte. Ob man mit Oben oder Rechts spielt, kann man aus den Stichen nicht folgern.

E.3.23 Lösung 3.23 (Partner läuft weg, von Seite 109)

Wenn Ihr Partner im ersten Stich wegläuft, bedeutet das, dass er *mindestens* vier Gras-Karten (inklusive der Gras-Ass) hatte, als das Spiel losging. Wenn Ihr Partner mindestens vier Gras-Karten hatte, können Sie selbst zu Spielbeginn höchstens zwei Gras-Karten gehabt haben.

Wir betrachten nun die zwei Fälle, die sich daraus ergeben:

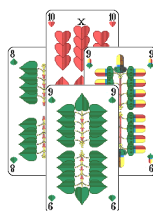
Sie selbst hatten zwei Gras Wenn Sie selbst zwei Gras-Karten hatten, wissen Sie sofort, dass Ihr Partner zu Beginn vier Gras-Karten hatte, da er weggelaufen ist und es insgesamt nur sechs Gras-Karten gibt. Also hat Ihr Partner nach dem ersten Stich noch drei Gras-Karten auf der Hand.



Sie hatten zwei Gras, Ihr Partner hatte vier Gras

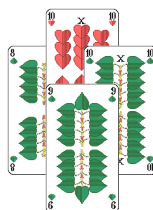
Sie selbst hatten nur ein Gras In diesem Fall könne es sein, dass Ihr Partner zu Beginn entweder vier oder fünf Gras auf der Hand hatte.

Nehmen wir zunächst an, Ihr Partner hatte fünf Gras-Karten. Dann müssen *beide* Gegenspieler Gras frei gewesen sein. Das heißt, der erste Stich muss aus zwei Gras-Karten (derjenigen Ihres Partners und Ihrer Gras-Karte) und zwei Nicht-Gras-Karten bestanden haben. Wenn der Stich so aussieht, wissen Sie also, dass Ihr Partner nach dem ersten Stich noch vier Gras hält.



Sie hatten ein Gras, Ihr Partner hatte fünf Gras

Nehmen wir nun an, Ihr Partner hatte zu Beginn genau vier Gras. Dann bleibt noch ein Gras übrig, das bei einem Ihrer Gegner sein muss. Daher muss in diesem Fall der erste Stich aus drei Gras-Karten und einer Nicht-Gras-Karte bestanden haben. Sieht der Stich also so aus, wissen Sie, dass Ihr Partner ab dem zweiten Stich noch drei Karten der Farbe Gras hat.



Sie hatten ein Gras, Ihr Partner hatte vier Gras

Man sieht also, dass man sich in jedem Fall erschließen kann, wie viele Gras-Karten Ihr Partner noch haben muss.

E.3.24 Lösung 3.24 (Wer hat gespielt?, von Seite 110)

Um zu beantworten, wer mit wem gespielt hat, beurteilen wir jeden Stich einzeln und versuchen, daraus Informationen herzuleiten.

Zunächst halten wir fest, dass Oben und Unten jeweils 5 Trümpfe, Links und Rechts jeweils 2 Trümpfe gehalten haben. Da man mit 2 Trümpfen vermutlich kein Rufspiel spielen wird, können wir zumindest schonmal davon ausgehen, dass Oben oder Unten Spieler war.

Nun betrachten wir die einzelnen Stiche. Es wird so vorgegangen, als ob das Spiel gerade laufen würde und man nur die bisher gespielten Stiche kennen würde.



1. Stich

In diesem Stich eröffnet Oben das Spiel mit dem Eichel-Ober, also einem Trumpf. Da (normalerweise) Spieler Trumpf und Nichtspieler Nichttrumpf spielen, können wir folgern, dass Oben der Spielerpartei angehört, also entweder Spieler oder Mitspieler ist.

Anmerkung: Natürlich *könnte* es auch sein, dass Oben falsch spielt und als Nichtspieler Trumpf anspielt. Diese Variante schließen wir an dieser Stelle aus, da wir annehmen, dass alle Spieler korrekt spielen.

Mit wem er zusammen spielt, kann man aus diesem Stich nicht folgern.

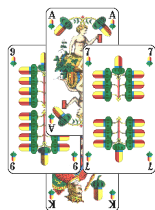
Man kann höchstens den Verdacht äußern, dass Unten mit Oben zusammenspielt, da Unten auf den Eichel-Ober, der von keinem gestochen werden kann, die Herz-Zehn schmiert².



2. Stich

Im zweiten Stich spielt Oben noch einmal Trumpf – eine Bestätigung, dass er der Spielerpartei angehört. Rechts und Unten überstechen jeweils. Aus diesen beiden Karten würde ich persönlich keine allzu weitreichenden Schlussfolgerungen ziehen. Aber aus der Tatsache, dass Links die Herz-Ass legt, kann man fast sicher folgern, dass Links nicht zu Oben gehört. Denn wenn Links zu Oben gehören würde, so hätte er im ersten Stich wohl die Herz-Ass an Oben geschmiert. Wir wissen nun also, dass Oben wohl der Spielerpartei, und Links der Nichtspielerpartei angehört. Über Rechts und Unten müssen wir uns noch klar werden.

²Wie sich später noch herausstellt, ist diese Vermutung jedoch falsch.



3. Stich

Nun spielt Unten Farbe. Diese Tatsache lässt sofort darauf schließen, dass Unten Nichtspieler ist („Nichtspieler Nichttrumpf“). Daraus ergibt sich mit unserem Vorwissen über Links und Oben natürlich sofort, dass Rechts wohl der Spielerpartei angehört. Insgesamt wissen wir also, dass Oben und Rechts die Spielerpartei bilden, Unten und Links die Nichtspielerpartei.

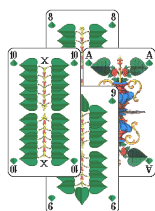
Anmerkung: Natürlich könnte es in diesem Fall bei bisherigem Wissensstand folgenden Sachverhalt geben: Oben ist Spieler, Unten ist Mitspieler und hat nun keinen Trumpf mehr, weswegen er nun eine Farbe spielt. Betrachtet man allerdings die nachfolgenden Stiche, so stellt man fest, dass Unten gar keine Sau hat, weswegen er *sicher* nicht der Mitspieler sein kann. Also ist Unten fast sicher Gegenspieler, da er sonst vermutlich Trumpf ziehen würde.

An dieser Stelle könnten wir bereits *mutmaßen*, dass Rechts auf die Eichel-Sau spielt, da Unten – der ja Nichtspieler ist und Eichel angespielt hat – vermutlich suchen will.

Nun sehen wir: Oben spielt *keinen* Trumpf mehr, obwohl er – zumindest nach bisherigem Stand der Dinge – Spieler oder Mitspieler ist. Entweder er hat keinen Trumpf mehr oder er spielt falsch. Da wir annehmen, dass alle Spieler richtig spielen, folgern wir, dass Oben vermutlich keinen Trumpf mehr hat. Da Oben jedoch wahrscheinlich der Spielerpartei angehört, ist er vermutlich „nur“ Mitspieler, da er sonst mehr Trümpfe haben sollte und noch einmal Trumpf spielen könnte.

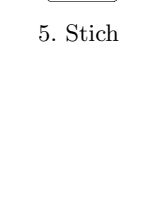
Unsere Vermutung, dass Oben und Rechts zusammengehören (laut unserer Vermutung Spielerpartei), wird dadurch unterstützt, dass Rechts die Schelln-Ass nicht sticht, sondern sich abspatzt (also eine niedrige Karte abwirft).

Wir können vermuten, dass der Nichtspieler Links die Schelln-Zehn blank hatte, da er sonst wohl nicht geschmiert hätte.

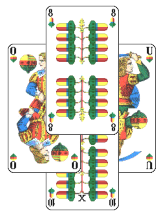


4. Stich

Oben spielt nun Gras – genau die Farbe, die Rechts im Stich zuvor abgeworfen hat. Wiederum ein Zeichen dafür, dass Oben mit Rechts zusammenspielt.

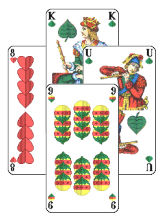


5. Stich



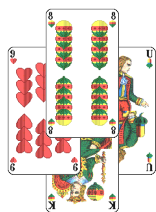
6. Stich

Nun spielt Rechts einen Trumpf. Unser Verdacht, dass Rechts Spieler ist, wird also bestätigt. Unten schmiert und Links sticht, also gehört Unten und Links wohl auch zusammen.



7. Stich

Nun kommt jedoch Links mit einem Trumpf heraus. Man kann sich anhand der bereits gespielten Trümpfe leicht abzählen, dass Links und Rechts noch je zwei Trümpfe auf der Hand haben (Eichel-Unter, Gras-Unter, Herz-Neun, Herz-Acht), da ja Unten und Oben jeweils keinen Trumpf mehr hatten. Also *muss* Links Trumpf spielen, obwohl er Nichtspieler ist.



8. Stich

Im letzten Stich geben alle ihre letzte Karte dazu.

Zusammenfassend kann man das Spiel eindampfen auf folgende Informationen, aus denen man sich die Parteienaufteilung und das Spiel herleiten kann:

- Oben und Unten haben jeweils zwei Trumpf, Links und Rechts je fünf. Also ist vermutlich Links oder Rechts Spieler.
- Oben spielt im ersten Stich Trumpf an. Also ist Oben (so gut wie) auf jeden Fall in der Spielerpartei.
- Links schont im ersten Stich die Herz-Sau, um sie im zweiten Stich bei Unten anzubringen. Also ist Links höchstwahrscheinlich Nichtspieler³.

³Sonst hätte Links die Herz-Sau ja schon im ersten Stich für Oben schmieren können.

- Im vierten Stich kommt Oben (vermutlich Spielerpartei) mit der Schelln-Sau raus. Rechts sticht nicht, sondern spatzzt sich Gras ab. Also gehört Rechts vermutlich zu Oben. Somit bilden vermutlich Rechts und Oben die Spielerpartei, wobei Rechts das Spiel angesagt hat, und Oben Mitspieler ist.

Wer hat gespielt? Wir haben die Information erhalten, dass Oben und Rechts Spieler waren, Unten und Links die Nichtspieler.

Wie bereits zuvor angedeutet, hat vermutlich Rechts auf die Eichel-Ass gespielt. Das kann man sich relativ folgendermaßen klarmachen: Oben war nicht der Spieler, der das Spiel angesagt hat, denn Oben hatte nur zwei Trümpfe, wohingegen Rechts fünf Trümpfe hatte. Rechts war Schelln frei und hatte die Gras-Ass selbst, also kann als Rufsau nur noch die Eichel-Sau in Frage kommen.

E.3.25 Lösung 3.25 (Ohne fünf Laufende, von Seite 110)

Wie im Hinweis angegeben, ist es sinnvoll, sich zunächst zu überlegen, wer mit wem zusammenspielt. Am zweiten und dritten Stich kann man sehen, dass Links Farbkarten (Gras-Sau und -Zehn) auf die Trümpfe von Oben schmiert. Also gehören Links und Oben zusammen. Folglich ist Rechts Ihr Partner.

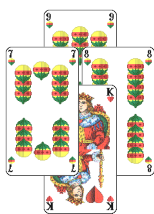
Außerdem sind im ersten Stich 4 Trümpfe, im zweiten Stich 3, im dritten 2 Trümpfe gefallen. Insgesamt sind also noch $14 - (4 + 3 + 2) = 5$ Trümpfe im Spiel. Von diesen 5 Trümpfen haben Sie noch 3 auf der Hand (nämlich Gras- und Herz-Unter und den Herz-König). Folglich muss Oben die anderen beiden verbliebenen Trümpfe (Herz-Ass und -Zehn) halten, da nur noch Oben Trumpf hatte.

Außerdem wissen Sie: da Gras-Sau und -Zehn schon weg sind (die wurden wie gesagt von Links geschmiert), ist Ihr Gras-König und auch Ihre Gras-Neun hoch (es gibt keine anderen Gras-Karten mehr, die den Gras-König bzw. die Gras-Neun noch stechen). Gras-König und Gras-Neun können also *nur* noch von Trumpf gestochen werden.

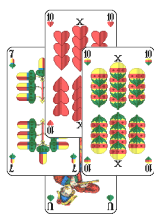
Mit diesen Informationen kann man sich nun leicht überlegen, dass man im vierten Stich mit dem Herz-König stechen sollte, danach die beiden Unter spielen sollte und somit von Oben die Herz-Zehn und -Sau zieht.

Sie können hier gefahrlos in den vierten Stich einstechen, da sich bereits nach dem ersten Stich gezeigt hat, dass Links – Ihr Gegner – keinen Trumpf mehr hat, mit dem er Ihren Herz-König überstechen könnte.

Danach spielt man den Gras-König und die Gras-Neun. Auf diese Weise macht man alle restlichen Stiche. Das Spiel könnte dann so ausgehen:



4. Stich



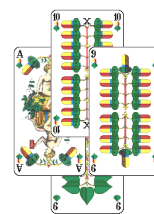
5. Stich



6. Stich



7. Stich



8. Stich

In diesem Fall wäre es also ganz klar von Vorteil, von der Faustregel „Spieler Trumpf, Nichtspieler Nichttrumpf“ abzuweichen. Dies gilt aber nur, da Sie selbst sehr stark (sechs Trumpf) sind.

E.3.26 Lösung 3.26 (Schlechte Aussichten, von Seite 111)

Wenn Rechts – genau wie Sie selbst – keinen Trumpf hält, müssen sich Links und Oben die vierzehn Trümpfe unter sich teilen. Da im ersten Stich aber jeder der beiden eine Eichel-Karte gelegt hat, können die restlichen jeweils sieben Karten von Links und Oben *nur Trümpfe* sein. Sollte die Andeutung von Rechts, dass er keinen Trumpf hat, also zutreffen, gibt es nicht einmal mehr eine theoretische Möglichkeit, dass Ihre Partei sticht, da die Gegner nur noch Trumpf halten.

E.3.27 Lösung 3.27 (Verdächtig, von Seite 112)

Sie sehen, dass im ersten Stich bereits vier Trümpfe gefallen sind. Also sind noch 10 Trümpfe im Spiel. Fünf dieser Trümpfe haben Sie selbst. Also sind bei Links, Oben und Rechts auch noch fünf Trümpfe. Da Links und Rechts im zweiten Stich jedoch keinen Trumpf mehr zugegeben haben, wissen Sie, dass Oben die Verbleibenden fünf Trümpfe haben muss.

Auch Oben sieht, dass nur noch er und Sie Trumpf besitzen. Wenn Oben also zu Ihnen gehört, wäre es nicht sehr vorteilhaft, weiter Trumpf zu ziehen, da er dann nur seinem Partner schaden würde – vernünftiger wäre in einer solchen Situation dann die Eichel-Ass. Denn wenn Oben Ihr Partner ist, so sollte er sehen, dass *nur noch Sie und er selbst* Trumpf besitzen. Dann sollte er sich zeigen, was er tun könnte, indem er die Rufsau (nämlich die Eichel-Sau) spielen würde.

Darüberhinaus kann man sich leicht erschließen, dass Oben den Herz-König halten muss. Wenn Oben Ihr Partner wäre, so hätte er den Herz-König wohl im ersten Stich statt der Herz-Neun gespielt, um Ihnen ein paar Punkte zu Ihrem Eichel-Ober zukommen zu lassen.

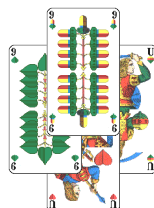
Also kann man Oben durchaus verdächtigen, dass es Ihnen die Trümpfe ziehen will, da er selbst recht stark ist.

Also sollten Sie zumindest vorsichtig sein, und nicht ganz unbedacht die Herz-Zehn verschmieren. Da Sie selbst sehr viele Trümpfe besitzen, können Sie es sich auch erlauben, die Herz-Acht abzuwerfen.

Es kann natürlich sein, dass Oben weiter Trumpf spielt, obwohl er zu Ihnen gehört. Das wäre nur *nicht sonderlich schlau* von ihm. Daher ist dieser Verdacht durchaus berechtigt.

E.3.28 Lösung 3.28 (Das erste Beispielspiel, von Seite 113)

Betrachtet man den fünften Stich, so stellt man fest, dass er folgendermaßen abgelaufen ist:



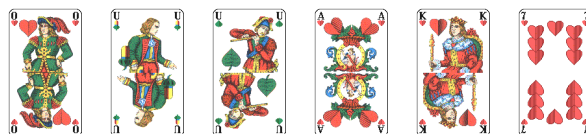
5. Stich

Man sieht: Nur noch Rechts und Unten (also nur noch die Spielerpartei) haben Trumpf. Daher wurden in dieser Situation die Trümpfe verschwendet, da Links und Oben keine Trümpfe mehr haben.

Hätte Rechts hier Eichel gespielt, so hätte Unten einstechen können. Hätte im nächsten Stich Unten dann Gras gespielt, so hätte Rechts (der dann seinen Schelln-Unter noch gehabt hätte) einstechen können. Danach hätte nur noch Unten Trumpf gehabt. Somit wären *alle* Stiche an die Spielerpartei gegangen.

E.3.29 Lösung 3.29 (Parteiaufteilung nach dem 3. Stich, von Seite 113)

Nach dem zweiten Stich sind noch 6 Trümpfe im Spiel:



Von diesen 6 Trümpfen haben Sie selbst alle außer den Herz-Ober und die Herz-Sau. Da nur noch Rechts Trumpf hat, muss also Rechts den Herz-Ober und die Herz-Sau halten.

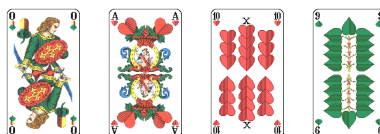
Das heißt, Rechts hat im dritten Stich die Wahl zwischen Herz-Sau und Herz-Ober. Wenn Rechts zu Ihnen gehören würde, würde er auf Ihren Eichel-Unter aber vermutlich die Herz-Sau legen, und würde Sie nicht überstechen, da der Stich dann ja schon seiner Partei gehören würde.

Darüberhinaus können wir folgendes feststellen: Wenn Rechts zu Ihnen gehören würde, hätte er die Herz-Sau vermutlich bereits im ersten oder zweiten Stich geschmiert.

Also gehört Rechts aller Wahrscheinlichkeit nach *nicht* zu Ihnen.

E.3.30 Lösung 3.30 (von Seite 113)

Sie haben in der Situation folgende Karten zur Auswahl:



Wenn man hier einem ersten Impuls folgen würde, würde man wohl zur Gras-Neun greifen. Dies wäre in diesem Fall allerdings nicht die optimale Lösung. Warum das so ist, überlegen wir uns nun.

Es ist klar, dass neben Ihren drei Trümpfen noch zwei Trümpfe im Spiel sind: Der Herz-König und der Gras-Unter.

Ihre Gegner haben bereits 24 Augen gemacht. Das bedeutet aber, dass Ihre Gegner dieses Spiel nicht mehr für sich entscheiden werden. Ihre Gegner stechen nämlich nur noch mit dem Gras-Unter. In diesem Stich können sich aber maximal zwei verbleibende Säue und eine Zehn befinden (also 34 Augen), was Ihren Gegnern nicht zum Sieg reicht.

Die beiden verbliebenen Trümpfe (Herz-König und Gras-Unter) sind also auf Links, Oben und Rechts verteilt. Da Rechts jedoch keinen Trumpf mehr gespielt hat, können wir davon ausgehen, dass er Trumpf frei ist⁴. Selbst wenn Rechts noch Trumpf haben sollte, wäre es besser einzustecken: Angenommen, Rechts hätte beide verbleibenden Trümpfe, so gehen sowieso alle verbleibenden Stiche an Ihre Partei. Wenn Rechts einen der verbleibenden Trümpfe hat, so können Sie im nächsten Stich mit dem Eichel-Ober *alle* verbleibenden Trümpfe abräumen und die restlichen Stiche machen.

Wir betrachten also noch die Fälle, die übrig bleiben:

Ein Gegner hat beide verbleibenden Trümpfe Hat einer Ihrer Gegner (also Links oder Oben) beide Trümpfe, so wird er sicher noch einmal stechen. In diesem Fall ist es also egal, ob Sie einstecken oder nicht: Ihre Gegner stechen Sicher noch einmal und machen zu ihren bereits erworbenen 24 Augen noch einen Stich, werden also schneiderfrei (siehe Abschnitt 1.4).

Die Trümpfe sind auf Ihre Gegner verteilt In diesem Fall gibt es zwei Möglichkeiten, was die Eichel-Karten von Links angeht:

Links hat mindestens ein Eichel Wenn Sie hier einstecken, können Sie im nächsten Stich die beiden verbliebenen Trümpfe mit dem Eichel-Ober ziehen, und machen Ihre Gegner schneider, da auch die Gras-Neun hoch ist.

Links ist Eichel-Frei Wenn Sie mit der Herz-Zehn einstecken, macht Links höchstens 27 Augen (Eichel-König und -Ass, Herz-Zehn und Gras-Unter). Somit werden Ihre Gegner schneiderfrei. Wenn Links hingegen nur den Herz-König als Trumpf hält, so kann er nur zusehen, wie Sie Ihre Gegner schneider spielen.

Wir sehen also: Stechen Sie ein, so machen Sie Ihre Gegner – wenn möglich – schneider. Stechen Sie hier hingegen nicht ein, so kann es sein, dass Ihre Gegner schneiderfrei werden, obwohl schneider möglich gewesen wäre.

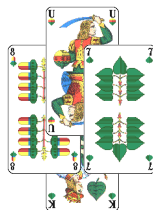
Das Problem, das hier auftrat, war, dass – bei Nicht-Einstecken – Rechts im sechsten Stich herauskommt. Dadurch sitzen Links und Oben an angenehmen Positionen und können Ihre Trümpfe eventuell aufsparen.

In diesem Fall sollten Sie also einstecken, obwohl Ihr Partner bereits die Eichel-Sau gelegt hat.

⁴Rechts hatte jede Sau – warum sollte er also nicht noch ein drittes Mal Trumpf ziehen, und erst anschließend die Säue, wenn er die Möglichkeit gehabt hätte?

E.3.31 Lösung 3.31 (Fataler Fehler, von Seite 115)

Betrachten wir den 6. Stich aus dem Spiel, so stellen wir fest, dass dabei nur 6 Punkte drin waren:



Wenige Augen im 6. Stich

Hier hätte Oben seine Eichel-Zehn abwerfen können. Dann wäre später nämlich folgendes passiert: Sie wären wieder herausgekommen (entweder mit dem Eichel-Ober oder der Schelln-Neun).

Sie kommen mit der Schelln-Neun heraus Dann müsste Links Herz-Sau oder -Zehn zugeben. Wir gehen mal von der Herz-Zehn aus. Oben sticht mit Schelln-Ober, Rechts schmiert Schelln-Zehn. Oben gewinnt mit Rechts.

Sie kommen mit dem Eichel-Ober heraus Links schmiert Herz-Sau, Oben gibt Schelln-Unter zu, Rechts Eichel-Sieben. Im letzten Stich sticht dann Oben mit dem Schelln-Ober die Herz-Zehn von Links, und bekommt Schelln-Zehn von Rechts. Oben gewinnt auch hier.

Das heißt: Hätte Oben hier einfach seine Eichel-Zehn gleich abgeworfen (er hat sie mit seiner Taktik später sowieso noch abgegeben), so hätte er einen Stich mit dem Schelln-Ober sicher gehabt, der für ihn den Gewinn bedeutet hätte (siehe dazu auch Abschnitt 12.10).

Oben hätte klar sein müssen, dass seine Partei mit den 6 Augen aus dem sechsten Stich das Spiel nicht gewinnen wird, und dass er danach alle verbleibenden Stiche abgeben wird. Er hätte hier ganz klar darauf spekulieren müssen, mit seinem Schelln-Ober noch einen guten Stich einzuheimsten, die seiner Partei den Gewinn sichert. Dazu hätte es beispielsweise genügt, wenn er die Punkte seiner Partei mitgezählt hätte (siehe dazu auch Abschnitt 9.4).

E.3.32 Lösung 3.32 (Spielverbesserung, von Seite 115)

Nein, es hätte nichts gebracht, wenn Links in dem sechsten Stich eingestochen hätte. Hätte er eingestochen, so hätte er dies entweder mit der Herz-Neun oder mit dem Schelln-Unter tun müssen. Dann hätte Rechts mit dem Herz-König oder dem Gras-Ober überstochen und hätte im nächsten Stich einfach Trumpf spielen können, um alle Trümpfe abzuräumen. Im letzten Stich hätte Rechts auch mit der Eichel-Zehn noch gestochen.

Sofern Rechts also gut mitgezählt und aufgepasst hat, wäre es deutlich schlechter gewesen, wenn Links im sechsten Stich eingestochen hätte.

E.4 Solo

E.4.1 Lösung 4.1 (Abgegebene Stiche beim Solo, von Seite 147)

Es sind 6 Trümpfe bei Ihren Gegnern.

Angenommen, Sie kommen selbst raus und spielen zunächst Ihre drei Ober, dann stehen noch maximal drei Trümpfe aus. Wenn der Schelln-Ober weg ist, müssen Sie sich sowieso keine Gedanken mehr machen, da Ihre drei Unter dann auch hoch sind und sie mit Ihnen die restlichen 3 Trümpfe holen können. Ist der Schelln-Ober noch nicht gefallen, können Sie einen Ihrer Unter spielen. Sticht der Schelln-Ober, so sind noch zwei Trümpfe da, die Sie mit Ihren Untern (die dann ja hoch sind) abräumen. Fällt der Schelln-Ober nicht, so spielen Sie einfach noch einen Unter und warten, bis der Schelln-Ober fliegt. Falls dann noch ein Trumpf da ist, ziehen Sie ihn mit dem letzten Unter. Wenn Sie selbst rauskommen, geben Sie also höchstens einen Stich ab.

Wenn jemand anders rauskommt und Farbe spielt, sind sie diese *sicher* frei (da Sie nur Trumpf auf der Hand haben). Wenn Sie mit einem Unter stechen, kann es sein, dass einer Ihrer Gegner mit dem Schelln-Ober drübergeht. Dann sind noch fünf Trümpfe da, aber Ihre Ober und Unter sind *ausnahmslos* hoch und Sie können die fünf verbliebenen Trümpfe ziehen. Wird im ersten Stich nicht mit dem Schelln-Ober gestochen, so könnte es vorkommen, dass Ihre Gegner zweimal stechen: dazu muss ein einziger Gegenspieler alle sechs verbleibenden Trümpfe haben. Wenn Sie Ihre drei Ober spielen, hätte derjenige Gegenspieler noch drei Trümpfe (er müsste sich den Schelln-Ober und die Gras-Sau aufheben). Nun kann es sein, dass der Gegenspieler sowohl mit dem Schelln-Ober als auch der Gras-Sau sticht. Wenn Sie also nicht selbst rauskommen, kann es vorkommen, dass Ihre Gegner zweimal stechen.

E.4.2 Lösung 4.2 (Stichwort Trumpfwahl, von Seite 147)

Im dritten Stich. Da man wusste, dass *nur noch* der Herz-Ober als feindlicher Trumpf im Spiel ist, wäre es gar nicht nötig gewesen, mit dem Schelln-Ober herauszugehen. Es hätte völlig gereicht, die Schelln-Sieben anzuspielen, da Rechts sowieso gezwungen gewesen wäre, den Herz-Ober zuzugeben:



Damit hätte man drei Augen weniger abgegeben.

E.4.3 Lösung 4.3 (Stiche als Gegenspieler, von Seite 148)

Der Spieler kann höchstens drei Laufende haben (also Eichel-, Gras- und Herz-Ober). Mit denen kann er dreimal anziehen. Sie können Ihre drei niedrigen Herz zugeben und stechen dann mit dem Schelln-Ober und dem Eichel-Unter. Also sticht Ihre Partei mindestens zweimal.

Nun könnte man folgendermaßen argumentieren. Wir nehmen an, dass sich der Spieler die drei Laufenden und den Gras-Unter bis zu den vier letzten Stichen aufhebt. Dann spielt er den Gras-Unter, Sie stechen und können danach nicht mehr stechen, da der Spieler noch die drei Laufenden hat. Dann stechen Sie nur einmal. In so einem Fall hätte der Spieler aber zuvor mindestens einmal mit einem niedrigen Trumpf rauskommen müssen, den Sie oder einer Ihrer Partner stechen hätten können – somit stechen Sie auch in diesem Fall mindestens zweimal.

E.4.4 Lösung 4.4 (Tout?, von Seite 148)

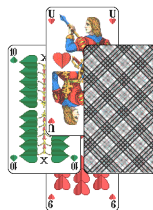
Mit den abgebildeten Karten könnten Sie, wenn Sie herauskommen, ein todsicheres Herz-Solo Tout spielen. Es sind nämlich sieben Trümpfe in Umlauf (da Sie selbst ja schon sieben von vierzehn haben), die Sie alle mit den Obern und Untern ziehen können. Im letzten Stich spielen Sie dann die Gras-Sau, die nicht mehr gestochen werden kann, weil Sie zuvor alle Trümpfe gezogen haben.

Wenn Sie nicht selbst herauskommen, kann es sein, dass einer Ihrer Gegner Gras frei ist und Gras gleich angespielt wird. Dann müssen Sie die Gras-Sau zugeben und Ihr Gegner kann stechen. Somit gewinnen Sie das Herz-Solo Tout nicht hundertprozentig sicher, wenn Sie nicht selbst herauskommen.

E.4.5 Lösung 4.5 (Spielverbesserung, von Seite 148)

Dieses Spiel hätten Ihre Gegner auf verschiedenen Wegen für sich entscheiden können. Wir betrachten hier die Spielzüge, die es Ihnen ermöglicht haben, dieses Spiel doch noch zu gewinnen:

Gras-Unter von Rechts im 6. Stich Der 6. Stich des Spiels war bis zu Rechts folgendermaßen gelaufen:



6. Stich — wie entscheidet Rechts?

Im gezeigten Verlauf hat sich Rechts entschieden, diesen Stich selbst zu übernehmen — mit dem Gras-Unter. Hätte Rechts hingegen den Herz-König gelegt und den Stich bei Oben belassen, wären noch folgende Karten im Spiel gewesen:

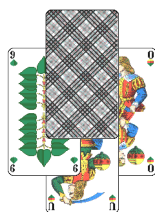
- Bei Oben: Gras-Ober und Eichel-Unter.

- Bei Rechts: Schelln-Ober und Gras-Unter.
- Bei Ihnen: Eichel-Ober und Schelln-Unter.
- Bei Links: Gras-Neun und Gras-Acht.

Egal, wie das Spiel weitergelaufen wäre: Sie hätten nur noch mit dem Eichel-Ober stechen können, und in ebendiesem Stich könnten sich höchstens *neun* Augen befinden (nämlich genau dann, wenn von Oben der Gras-Ober und von Rechts der Schelln-Ober kommt. Somit hätten Sie Ihr Spiel verloren, da Sie maximal 60 Augen ergattern.

Eichel-Unter von Oben im 7. Stich Selbst wenn Rechts im 6. Stich diesen fatalen Bock schießt, hätten Ihre Gegner noch Gelegenheit gehabt, das Spiel problemlos zu gewinnen.

Im siebten Stich hat Oben folgende Ausgangslage:



7. Stich — wie sollte Oben reagieren

Oben hat noch zwei Karten auf der Hand: den Eichel-Unter und den Gras-Ober. Wenn Oben gut aufgepasst hätte, wüsste er, dass seine Partei bis dahin bereits 52 Augen gemacht hat und der Eichel-Ober noch im Spiel ist. Legt Oben jetzt den Eichel-Unter, so gibt der Stich 7 Augen für seine Partei. Somit haben sie insgesamt 59 Augen. Den letzten Stich kann Oben sicher nicht machen, weil der Eichel-Ober noch im Spiel ist und seinen Gras-Ober sticht.

Hätte Oben jedoch statt dem Eichel-Unter den Gras-Ober gelegt (und somit seinen Mitspieler Rechts überstochen), wären acht Augen im Stich gewesen, was zu einer Gesamtaugenanzahl von 60 Augen geführt hätte. Somit hätten Sie das Herz-Solo verloren.

Oben hätte in diesem Fall also *unbedingt* mitzählen und seinen Gras-Ober legen müssen. Dabei wäre es sogar egal gewesen, ob er die Punkte gezählt hätte oder die Trümpfe, da *beides* eindeutig dafür spricht, mit dem Gras-Ober zu stechen. So hat er das Spiel vergeben.

Ich möchte an dieser Stelle noch kurz auf die Beweggründe eingehen, die Rechts veranlasst haben *könnten*, so zu spielen:

Rechts *übernimmt* den 6. Stich, weswegen er den 7. Stich eröffnen darf. Wenn Oben den 7. Stich eröffnen würde, säßen Sie in einer sehr angenehmen Position (siehe dazu auch die Abschnitte 4.4 und 11.11): Links hat keinen Trumpf mehr, kann Ihnen diesbezüglich also nicht mehr gefährlich werden. Außerdem hat Links auch keine Punkte mehr⁵. Sie könnten also auf die von Oben und Rechts gespielten Karten reagieren, und hinter Ihnen säße keine Schmier- und Trumpfgefahr mehr.

⁵Ob man dies im laufenden Betrieb noch wüsste, sei an dieser Stelle einmal dahingestellt.

Rechts wollte in dieser Situation vermutlich einfach, dass Sie nicht in einer so angenehmen Position sind, und hat daher den 6. Stich übernommen.

Allerdings hätte Rechts selbst in diesem Fall eine Überlegung über Ihre Karten anstellen können. Hätte er die möglichen Kombinationen Ihrer zwei verbliebenen Trümpfe durchprobiert, wäre er auf folgende Möglichkeiten gekommen:

Eichel-Ober und Gras-Ober Sollten Sie – wider Erwarten⁶ – noch den Eichel- und den Gras-Ober halten, ist es “eh egal”, was Rechts macht, da dann die letzten beiden Stiche an Sie gehen. In diesem Fall hätte Rechts so viel wie möglich mitnehmen und dementsprechend den Herz-König schmieren sollen.

Eichel-Ober und Eichel-Unter In diesem Fall könnte Rechts folgern, dass der Gras-Ober und der Schelln-Unter bei Oben sitzt.

- Hätte Oben im nächsten Stich den Schelln-Unter gespielt, hätte Rechts mit dem Schelln-Ober dafür Sorge tragen können, dass Sie entweder mit dem Eichel-Ober einstechen, und nur acht Augen machen oder aber nur den letzten Stich bekommen, in dem sich ebenfalls nur acht Punkte befunden hätten.
- Hätte Oben im 7. Stich zum Gras-Ober gegriffen, müsste sich Rechts mit seinem verbliebenen Gras-Unter unterstellen. Auch in diesem Fall machen Sie nur einen Stich mit 8 Augen.

Beide Fälle reichen für Sie nicht zum Gewinn aus.

Andere Fälle In allen anderen Fällen hätten Sie noch schlechtere Aussichten, da Sie statt dem Eichel-Ober oder dem Eichel-Unter (oder statt beiden) jeweils schlechtere Karten hätten. Auch in diesen Fällen könnten Ihre Gegner problemlos den Sack zumachen.

Wir haben gesehen, dass sich weder für die Spielweise von Links noch für die von Oben stichhaltige Gründe anführen lassen. Da das Spiel jedoch dem echten Leben entsprungen ist, und Schafkopf nunmal von Menschen gespielt wird, waren es folglich Spielfehler. Und interessanterweise sind es mitunter genau diese Spielfehler, die das Schafkopfspiel so interessant werden lassen.

E.4.6 Lösung 4.6 (von Seite 148)

Sie sehen, dass Ihre Gegner in den ersten drei Stichen insgesamt 28 Augen machen. Das liegt daran, dass Links und Oben jeweils 2, und Rechts 3 Trümpfe auf der Hand hatten. Nachdem Sie also zwei Trümpfe gespielt haben, waren Links und Oben Trumpf frei, hatten also die freie Wahl zum schmieren.

In diesem Fall hätten Ihre Gegner vermutlich weniger Augen gemacht, wenn Sie ganz zu Beginn mit dem Schelln-Ober herausgekommen wären:

⁶Oben hätte sonst keinen einzigen Ober und demzufolge wohl nicht gestoßen.



1. Stich mit Schelln-Ober eröffnet

Sie sehen: Ihre Gegner haben 10 Augen gemacht. Außerdem wissen wir, sofern das Spiel genau so steht wie vorher, dass Rechts jetzt noch 2, Links und Oben noch jeweils 1 Trumpf haben. Diese hätten Sie aber problemlos mit dem Eichel-Ober und dem Gras-Ober ziehen können. Also hätten Ihre Gegner auf Trumpf weniger Augen eingefahren als mit der ursprünglichen Variante.

Allerdings bleibt zu beachten, dass dann auf Herz nicht nur 14 Augen, sondern vermutlich 21 Augen zusammengekommen wären. Insgesamt hätten Ihre Gegner jedoch vermutlich etwas weniger Augen gemacht.

Anmerkung: Im Nachhinein ist man bekanntlich immer klüger, weswegen es keinesfalls als falsch zu bezeichnen ist, wie das Original-Solo in Abschnitt 4.6 gespielt wurde. Man sieht anhand dieser Überlegung nur, dass es anders laufen hätte *können*.

E.4.7 Lösung 4.7 (Theoretische Touts?, von Seite 149)

- Ja, das ist prinzipiell möglich. Zum Beispiel folgendes Blatt:

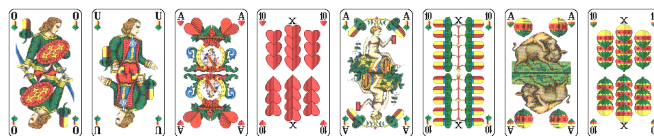


Fragliches Herz-Solo Tout

Spielt man mit obigen Karten an erster Stelle ein Herz-Solo Tout, so befinden sich $14 - 4 = 10$ Trümpfe bei den drei Gegenspielern. Da könnte es dann sein, dass zwei Gegner je genau 3 Trümpfe, der letzte Gegner 4 Trümpfe hat.

Spielt man die vier Ober nacheinander, so würde man in diesem Fall alle Trümpfe ziehen.

- In diesem Beispiel ist es schon etwas verzwickter, aber (*rein theoretisch* dennoch möglich, ein Solo Tout zu gewinnen. Betrachten wir folgendes Beispiel:



Sehr fragliches Herz-Solo Tout

Angenommen, die restlichen 10 Trümpfe sind wie zuvor so verteilt, dass je zwei Gegner 3, und ein Gegner 4 Trümpfe hat. Dann könnten die ersten Stiche so aussehen:



1. Stich - alle Ober werden gelegt



2. Stich - alle Unter werden gelegt

Natürlich hätten Ihre Gegner in diesem Fall äußerst schlecht gespielt – regelkonform war das Spiel aber allemal.

Also ist es auch in diesem Fall möglich, ein Solo Tout zu gewinnen (wenn auch *rein theoretisch*).

- Im Fall, bei dem man nur 3 Trümpfe hat, haben die Gegner insgesamt 11 Trümpfe. Das bedeutet, dass mindestens ein Gegner mindestens 4 Trümpfe haben *muss*, also einen Trumpf mehr als Sie selbst.

Daher stechen Ihre Gegner mindestens einmal sicher, wodurch der Tout sogar in der Theorie unmöglich wird.

Anmerkung: Kein (oder zumindest fast kein) vernünftiger Spieler würde mit vier Trümpfen ein Solo Tout spielen. Die gezeigten Beispiele sind wirklich nur theoretischer Natur und nur so ausgelegt, dass die Regeln zwar eingehalten werden, aber kein Spieler in der Realität so spielen würde.

E.4.8 Lösung 4.8 (von Seite 149)

Sie sehen, dass Sie nur noch Trumpf auf der Hand haben und daher Trumpf spielen müssen. Allerdings hat Rechts *immer* die höheren Trümpfe, kann also *jeden* Ihrer Trümpfe problemlos überstechen, wenn er das möchte.

Daher sollten Ihre Partner (Links und Oben) natürlich nicht allzu unbedacht schmieren, da Rechts sonst viele Augen stechen könnte. Wenn Sie aber gar keine Augen legen, so kann sich Rechts einfach unterstellen und auf den nächsten Stich warten. Es sollte Rechts also nicht gelingen, solange zu warten, bis Ihre Partner schmieren *müssen*, und dann zu stechen. Daher sollten Ihre Partner zumindest versuchen, Rechts zu „locken“.

E.4.9 Lösung 4.9 (von Seite 150)

Diese Frage zu beantworten dürfte nicht allzu schwer gewesen sein, wenn Sie die vorigen Kapitel (insbesondere Kapitel 3) entsprechend durchgearbeitet haben.

Man muss nämlich nur beachten, dass das letzte Schelln, das Sie nicht selbst halten (Schelln-Zehn), bereits im ersten Stich gefallen ist. Also kann es nicht mehr sein, dass Schelln von jemandem angespielt wird. Bleiben also noch Eichel, Gras und Herz (bzw. Trumpf).

Wird Gras oder Trumpf gespielt, so dürfte man irgendeine Karte legen. Bei Eichel muss man jedoch Eichel zugeben. Also darf man im nächsten Stich sicher die Eichel-Zehn oder die Eichel-Sieben legen.

E.4.10 Lösung 4.10 (Abwurf in unstechbarem Stich, von Seite 150)

Man zählt leicht ab, dass in den ersten drei Stichen bereits 9 Trümpfe gefallen sind. Im vierten Stich liegt der Eichel-Ober drin, und sie haben zu diesem Zeitpunkt noch drei Trümpfe, Gras-Sau und Gras-Zehn auf der Hand. Sie können sich leicht ausrechnen, dass *nur noch* der Herz-Ober als Trumpf bei Ihren Gegnern sitzt.

Außerdem ist klar, dass Sie den vierten Stich nicht übernehmen können, da Rechts seinen Eichel-Ober gesetzt hat. Sie werden in diesem Stich also mindestens zwanzig Augen abgeben (Schelln-König, Schelln-Zehn, Eichel-Ober und von Ihnen selbst ebenfalls noch mindestens 3 Augen falls Sie einen Ober abwerfen, und maximal noch 11 Augen, falls sie die Gras-Sau abwerfen sollten).

Natürlich tut es weh, einen Trumpf abzuwerfen, allerdings verliert man in der dargestellten Situation durch Abwerfen eines Trumpfs maximal vier Augen, wohingegen man bei einem Gras-Abwurf mindestens zehn Punkte an die Gegner abgibt.

Wir haben also die Wahl: Wertvolle Trümpfe und wenige Augen abgeben oder Farbkarten, die weniger stark sind, jedoch viele Punkte geben?

Wie gesagt geht der Stich im günstigsten Fall mit zwanzig Augen weg, falls wir uns für einen der Ober entscheiden. Sollten wir uns für einen Ober entscheiden, so ist klar, dass wir den Schelln-Ober abwerfen und den Gras-Ober behalten. Werfen wir den Eichel-König weg, so geben wir 21 Augen im Stich ab. Da wir aber leicht erschließen können⁷, dass zwischen Schelln-Ober und Eichel-König *alle* Trümpfe weg sind, sollten wir – im Falle des Trumpf-Abwurfs – *sicher* zum Schelln-Ober greifen⁸. Entscheiden wir uns hingegen dafür, ein Gras abzuwerfen, so wird das (höchstwahrscheinlich) die Gras-Zehn sein, sodass der Stich mit 27 Augen abgeht.

Also können wir vereinfachen: Schelln-Ober oder Gras-Zehn?

Da nach dem vierten Stich nur noch der Herz-Ober im Spiel ist, überlegen wir, wo der Herz-Ober überall sitzen kann:

Herz-Ober ist bei Rechts. Falls der Herz-Ober bei Rechts ist, so können wir beruhigt den Schelln-Ober abwerfen. Rechts hat dann im fünften Stich nämlich die Wahl zwischen Herz-Ober und einer

⁷Diese Überlegung im laufenden Spiel durchzuführen, ist natürlich etwas anstrengender für das Gehirn, als hier im Buch einfach die gefallen Trümpfe abzulesen.

⁸„Zwischen Schelln-Ober und Eichel-König alles weg“: Siehe dazu auch Abschnitt 11.7.

Farbe. Spielt Rechts (unsinnigerweise) den Herz-Ober, so stechen wir mit dem Gras-Ober, und da alle Trümpfe weg sind, gehört der Rest uns. Spielt Rechts (und das wäre in diesem Fall wahrscheinlicher) hingegen eine Farbe, so stechen wir mit dem Eichel-König ein, und ziehen im Anschluss mit dem Gras-Ober den letzten Trumpf – den Herz-Ober.

Wenn der Herz-Ober also tatsächlich bei Rechts sitzt, so können wir gefahrlos den Schelln-Ober abwerfen und so minimal viele Augen abgeben.

Herz-Ober bei Links oder Oben. Falls der Herz-Ober *nicht* bei Rechts steht, so machen wir folgendes Gedankenexperiment, bei dem wir uns die verschiedenen Möglichkeiten, die wir selbst haben, ausmalen:

Wir werfen Gras-Zehn ab. Rechts könnte im nächsten Stich Gras spielen, wo wir dann die Gras-Sau zugeben müssen. Diese wird entweder von Herz-Ober gestochen oder auch nicht.

Wenn Rechts hingegen im nächsten Stich zu einer anderen Farbe greift, so könnten wir mit einem Trumpf einstechen, der wiederum entweder vom Herz-Ober überstochen wird oder nicht.

In beiden Szenarien geben wir im vierten Stich 27 Augen, und im fünften Stich eventuell auch noch ein paar Augen ab, falls die Gras-Sau bzw. die angesipelte Farbe gestochen wird.

Wir werfen Schelln-Ober ab. Auch hier kann Rechts im nächsten Stich entweder Gras oder eine andere Farbe anspielen. Falls Gras kommt, können wir aber mit der Zehn einsteigen, und müssen nicht zwingend zur Sau greifen.

Spielt Rechts Gras an, so wird unsere Gras-Sau (bzw. Gras-Zehn) – wie in der Situation zuvor – entweder gestochen oder aber auch nicht.

Spielt Rechts eine andere Farbe an, so wird diese – ebenso wie in der Situation zuvor – entweder überstochen oder aber auch nicht.

Der Unterschied ist jedoch, dass wir bei dieser Variante im vierten Stich „nur“ zwanzig Augen abgeben – im Gegensatz zu den zuvor genannten 27 Augen.

Das folgende ist der entscheidende Punkt: Der fünfte Stich wird sich nicht signifikant ändern, egal, ob wir den Schelln-Ober oder die Gras-Zehn abwerfen. Im vierten Stich gehen jedoch deutlich weniger Augen verloren, wenn man den Schelln-Ober abgibt.

Wir sehen also, dass man in diesem Fall *unbedingt* zum Schelln-Ober greifen sollte.

E.4.11 Lösung 4.11 (Wo ist der Rote?, von Seite 151)

Rein von den zugegebenen Karten, *könnte* es problemlos sein, dass der Herz-Ober bei Rechts steht – allerdings hätte Rechts dann vermutlich anders gespielt:

Sie sehen, dass Rechts im vierten Stich den Eichel-Ober zum Stich verwendet. Hätte er zusätzlich den roten Ober, so wäre es vermutlich schlauer, diesen (vierten) Stich durchzulassen, um im Anschluss *sowohl* mit dem Eichel- *als auch* mit dem Herz-Ober zu stechen (da Rechts dann – sofern er lange genug wartet

– davon ausgehen kann, dass Sie einen Stich eröffnen werden). Setzt er den Eichel-Ober sofort, so wird er mit seinem Herz-Ober nicht mehr viel anfangen können und sticht nur mit *einem* seiner beiden Ober.

E.4.12 Lösung 4.12 (von Seite 151)

Sie haben in dieser Situation die Wahl zwischen Herz-Ober, Schelln-Ober, Eichel-Unter und Schelln-Sau. Außerdem wissen Sie folgendes: Von den Obern und Untern sind „nur“ noch Eichel- und Gras-Ober, Herz- und Schelln-Unter übrig (die anderen haben Sie nämlich selbst).

Nun könnte man zunächst argumentieren, dass man die Schelln-Sau abwerfen sollte, da man am ehesten seinen niedrigsten Trumpf zugibt. Allerdings wäre man hier besser bedient, wenn man den Eichel-Unter wegwirft. Es gibt nämlich folgende zwei möglichen Situationen:

Die erste Möglichkeit ist die, dass der Spieler alle verbleibenden Ober und Unter (also Eichel- und Gras-Ober, Herz- und Schelln-Unter) selbst hat. Dann ist es egal, ob Sie zuerst den Eichel-Unter oder die Schelln-Sau wegwerfen. Sie brauchen danach nämlich *sicher* die zwei Ober, um zu stechen.

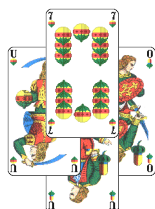
Die andere Möglichkeit – und die ist wahrscheinlicher – sieht folgendermaßen aus: Einer Ihrer Mitspieler, also Links oder Oben, hat (mindestens) einen der verbleibenden Ober und Unter. Nehmen wir zunächst an, dass einer Ihrer Mitspieler der Gras-Ober hat. Der erste Stich könnte dann folgendermaßen aussehen:



Gras-Ober weg

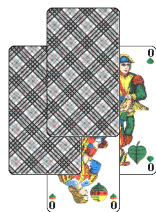
Wenn Sie dann den Eichel-Unter weggeworfen hätten, würden Ihre beiden Ober *sicher* jeden Trumpf von Rechts stechen (es sind die höchsten im Spiel). Außerdem stechen Sie dann ziemlich sicher mit der Schelln-Sau. Denn mit Ihren beiden Obern können Sie die beiden Unter von Rechts überstechen. Wenn die beiden Unter dann aber weg sind, ist die Schelln-Sau hoch und sticht somit. Spielt Rechts zuerst einen Trumpf unter den Untern, so sticht Ihre Trumpfsau gleich.

Gesetzt dem Fall, dass einer der verbliebenen Unter bei Ihren Mitspielern ist, könnte der erste Stich so ausfallen:



Unter weg

Jetzt wissen Sie, dass nur noch der Gras-Ober und ein Unter (der Herz-Unter) im Spiel ist. Wenn nun Rechts den Gras-Ober nachspielt, müssten Sie Ihrer Linie treu bleiben und den Schelln-Ober abwerfen:

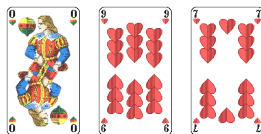


Schelln-Ober weg

Jetzt sind Sie in der angenehmen Position. Es ist nämlich von den Obern und Untern *nur noch* der Herz-Unter da. Den stechen Sie mit dem Herz-Ober. Danach ist Ihre Schelln-Sau hoch. Insgesamt kann man also sagen, dass man die Ausbeute maximiert, wenn man den Eichel-Unter abwirft.

E.4.13 Lösung 4.13 (von Seite 152)

Sie können sich leicht ausrechnen, dass Links noch folgende Karten hat:



Wenn Sie jetzt stechen, so kann Links also seinen Schelln-Ober aufheben und Ihre Herz-Zehn stechen, dann hätten Sie das Spiel verloren.

Sie können ebenso leicht feststellen, dass Ihre Gegner „erst“ 46 Augen haben. Wenn Sie Ihre Herz-Zehn abwerfen, haben Ihre Gegner insgesamt $46+2+10=58$ Augen. Die restlichen Stiche gehören dann Ihnen, womit Sie mit 62 Punkten gewonnen haben.

Daher sollten Sie die Herz-Zehn abwerfen (auch wenn Sie Ihren Gegnern 10 Punkte beschert).

Anmerkung: Ihre Gegner haben dieses Spiel nicht sonderlich gut gespielt. In einer solchen Situation müssten die Spieler unter allen Umständen verhindern, dass Sie sich abspatzen. Oben oder Rechts hätte also „zum Anreiz“ unbedingt einen König oder gar eine Zehn schmieren müssen, damit Sie sich nicht abspatzen können, ohne das Spiel zu verlieren (siehe dazu auch Abschnitt 13.6).

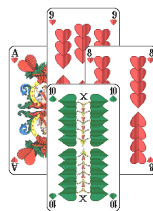
E.4.14 Lösung 4.14 (Spielfehler eines Gegners, von Seite 154)

Ihre Gegner hätten besser spielen können, indem Links den zweiten Stich übernimmt:



2. Stich – Links übernimmt

Hätte Links im Anschluss Herz gespielt, sähe der dritte Stich vermutlich ungefähr so aus:



3. Stich – Links spielt Herz an

Anschließend hätten Sie mit dem Schelln-Ober fortsetzen können:



4. Stich – Rechts sticht erst jetzt

Spielt Rechts nun ein zweites mal Herz (die Herz-Zehn), so sitzen Sie in einer Situation, in der Sie einstecken müssen, um kein Risiko einzugehen, 30 Punkte abzugeben. Sie haben also die Wahl zwischen Herz-Unter und Gras-Sieben, um den Stich zu übernehmen. Links hat aber noch die Gras-Neun, die Ihre Gras-Sieben sticht!

Sie selbst wissen zu diesem Zeitpunkt nicht, ob Links noch den Herz-König hält oder nicht. Sie können nur ahnen, dass Links die Gras-Neun hat, da sie von Rechts ansonsten im ersten Stich statt des Gras-Unters gelegt worden wäre.

Somit müssen Sie sich zwischen Gras-Sieben und Herz-Unter entscheiden, ohne genau zu wissen, was jetzt hundertprozentig richtig sein wird. Entscheiden Sie sich für die Gras-Sieben, ziehen Sie im Anschluss einfach mit dem Herz-Unter die Gras-Neun, und das Spiel ist gelaufen.

Entschließen Sie sich jedoch für den Herz-Unter, so wird Links *sicher* noch einmal stechen.

Es ist also nicht hundertprozentig sicher, dass Sie auf diese Weise einen Stich mehr abgegeben hätten, allerdings besteht so zumindest die Möglichkeit.

Anmerkung: Hätten Sie in dem alternativen Spielverlauf im vierten Stich zur Gras-Sieben statt zum Schelln-Ober gegriffen, wären von Ihren Gegnern vermutlich die gleichen Karten gefallen, aber Ihr restliches Blatt wäre stärker. Dann hätten Ihre Gegner – wie im Originalspiel – keine Chance auf einen dritten Stich mehr gehabt.

Noch eine Anmerkung: Dass Links im zweiten Stich (im Originalspiel in Abschnitt 4.9 auf Seite 132) nicht einsticht, ist nicht als Dummheit zu werten. Es waren zu diesem Zeitpunkt nämlich noch einige Trümpfe über dem Eichel-Unter da (nämlich Schelln-, Herz- und Gras-Ober), sodass Links durchaus darauf spekulieren kann, dass einer seiner Partner den Stich übernimmt (siehe dazu auch Abschnitt 11.5). Sticht Links im zweiten Stich ein, bringt er Sie darüberhinaus in eine angenehme Situation, da Sie dann im dritten Stich an letzter Stelle sitzen (siehe dazu auch Abschnitt 11.11). In diesem konkreten Beispiel wäre eben die andere Variante die günstigere gewesen – was Links zum Zeitpunkt des zweiten Stichs jedoch niemals ahnen könnte.

Wie so oft im Schafkopf zeigt sich hier: Was in der einen Situation das Non-Plus-Ultra ist, ist in der nächsten eher suboptimal.

E.4.15 Lösung 4.15 (Verschiedene Risiken, von Seite 154)

- (a) Die augenfälligste Karte, die man in dieser Situation *auf keinen Fall* spielen sollte, ist die Schelln-Sau. Ihre Gegner haben in den ersten Stichen bereits 42 Augen. Würde man im dritten Stich die Schelln-Sau „abspatzen“, so hätten Ihre Gegner bereits über 60 Augen — und somit gewonnen.

Ebenso sollte man die Hände vom Eichel- oder Gras-Ober lassen, da man genausogut mit einem weniger wertvollen Trumpf (Schelln-Ober oder Eichel-Unter) stechen könnte.

- (b) Die anderen Karten (d.h. Gras-Acht, Schelln-Ober oder Eichel-Unter) wären in diesem Fall denkbare Alternativen. Entschließt man sich zu stechen, sollte man jedoch zum Schelln-Ober greifen, da dieser ein Auge mehr bringt als der Eichel-Unter und zwischen Schelln-Ober und Eichel-Unter keine (feindlichen) Trümpfe mehr stehen können (siehe auch Abschnitt 11.7). Ebensogut könnte man die Gras-Acht abwerfen, um abzuspatzen. Wir schauen uns nun genauer an, wo die Risiken und Vorzüge der jeweiligen Varianten bestehen:

Stechen mit dem Schelln-Ober In diesem Fall hätten Sie im nächsten Stich wieder das Sagen, wenn es darum geht, was gespielt wird. Das Problem hierbei ist „nur“, dass Sie noch die Gras-Acht irgendwie loswerden müssen, und Ihre Gegner eventuell sogar noch mit dem Herz-Ober stechen werden. Vielleicht haben Sie jedoch Glück, und es wird Gras auf den eventuell stattfindenden Herz-Ober-Stich verschmiert, sodass Ihre Gras-Acht günstig weggeht.

Hierbei würde man im folgenden wohl darauf hoffen, mit Eichel- und Gras-Ober alle verbleibenden Trümpfe zu ziehen und dann die Gras-Acht hoffentlich günstig loszubekommen.

Gras-Acht abspatzen Wenn Sie die Gras-Acht abwerfen, so haben Sie diese mit nur 12 Augen weggebracht — äußerst günstig! Allerdings, sitzen Sie danach in der dritten Position, und Ihre

Gegner haben bereits 54 Punkte. Daher müssen Sie später eventuell noch einmal Risiko eingehen, da Ihre Gegner dann maximal noch fünf Punkte machen dürfen.

Anmerkung: Wofür Sie sich letztendlich entscheiden sollten, kann man pauschal nicht sagen. Derartige Entscheidungen werden wie so oft aus dem Bauch heraus getroffen. In einer Situation wie der gezeigten ist das Spiel meiner Ansicht nach sowieso nicht mehr einzig aus eigener Kraft zu gewinnen und man muss ein bisschen auf sein Glück zählen.

E.5 Farbwenz, Farbgeier und Farbkaiser

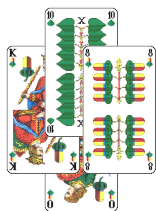
E.5.1 Lösung 5.1 (Herz-Unter abgeworfen, von Seite 164)

Sie haben im ersten Stich mit dem Schelln-Unter eingestochen, um nicht von Links eventuell überstochen zu werden. Oben wusste also, dass der Schelln-Unter bereits weg ist.

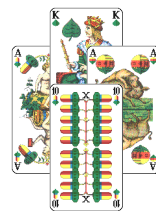
Daher wird danach jeder Trumpf, der von dem Herz-Unter gestochen wird, bereits von der Gras-Sau gestochen. So geht Oben in diesem Fall überhaupt kein Risiko ein, wenn er den Herz-Unter abwirft.

E.5.2 Lösung 5.2 (Farbwahl beim Farbwenz, von Seite 165)

Herz-Wenz Spielt man einen Herz-Wenz, so hat man 6 Trümpfe. 5 Trümpfe sind also bei Ihren Gegnern. Mit hoher Wahrscheinlichkeit zieht man alle Trümpfe mit den drei Laufenden. Auf Trumpf stechen Ihre Gegner also höchstens einmal. Auf Eichel könnte es vorkommen, dass es folgendermaßen läuft:



Links schont Sau ...



... und spielt sie nach

Links hätte sich in diesem Fall also die Eichel-Sau aufgehoben (siehe dazu auch 11.8) und Sie hätten deswegen 52 Augen abgegeben. *Fazit:* Spielt man einen Herz-Wenz, so stechen die Gegner auf Trumpf weniger oft, dafür auf Eichel.

Eichel-Wenz Beim Eichel-Wenz hätte man zwar „nur“ fünf Trümpfe, dafür aber keinen wirklichen Spatzen. Die Herzkarten sind nämlich hoch und können nur von Trümpfen, nicht aber von anderen Herzkarten

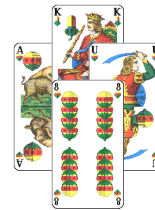
gestochen werden. Spielt man eine Eichel-Wenz, so ist die Wahrscheinlichkeit, dass die Gegner auf Trumpf stechen, also etwas höher, dafür müssen Sie sich aber nicht um Spatzen kämpfen.

E.5.3 Lösung 5.3 (Spielverbesserung, von Seite 165)

Betrachtet man den zweiten und dritten Stich des Spiels, so stellt man fest, dass in keinem von beiden über 20 Augen gelegen haben:



2. Stich

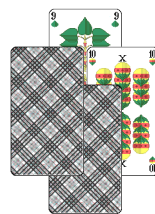


3. Stich

Hätte Rechts beispielsweise riskiert, statt der Schelln-Acht die Schelln-Zehn zu spielen, so hätten Ihre Gegner schlussendlich schon über 60 Augen gehabt.

Man muss jedoch sagen, dass Rechts nicht wissen kann, dass Sie mit drei Farben ein Spiel wagen. Es ist also durchaus berechtigt anzunehmen, dass Sie – nachdem Sie ja schon Herz und Gras hatten – Schelln frei sind und daher nicht zu schmieren.

Doch selbst wenn bis dahin alles gelaufen wäre, wie es gelaufen ist, hätte Rechts den vierten Stich vielleicht nicht *unbedingt* mit dem Schelln-Ober festhalten sollen. Denn wenn er das nicht getan hätte, wären Sie in folgende Situation gekommen:



4. Stich – wie hoch stechen?

Wären Sie in diese Situation gekommen, so hätten Sie eine schwerwiegende Entscheidung zu treffen gehabt. Denn Sie (sollten) wissen: Es sind noch Eichel-Neun, -Zehn, -Ass und Schelln-Ober im Spiel. Wenn Links einen der höheren Trümpfe davon hat (Zehn, Ass, Ober), so genügt es nicht, nur mit einem kleinen Eichel einzustecken. Also hätten Sie fast einen Ober opfern müssen, um den Stich zu sichern. Dann wäre aber ein Trumpf bei Rechts stehengeblieben und Rechts hätte noch einmal gestochen.

E.5.4 Lösung 5.4 (Farbwahl 2, von Seite 165)

Einen Gras-Geier wird man wohl nicht spielen, da man kein Gras hat. Unabhängig davon, welche andere Farbe man für den Farbgeier wählt, hat man immer vier Trumpf. Also wird es das Ziel sein, die Spatzen zu minimieren. Am wenigsten Spatzen hat man, wenn man Herz zu Trumpf macht. Denn dann hat man von den Farben, die man hat, die Asse.

E.5.5 Lösung 5.5 (von Seite 165)

Das Gemeine an dieser Ausgangssituation ist, dass man den Gras-Ober oft vergisst und daher gern zu folgendem Fehler neigt: Die erste Intuition wäre wohl, die Gras-Sieben anzuspielen, da man weiß, dass die Gegner stechen werden. Dann käme man aber in folgende Lage:



Ober sticht

Hier hätte man also die Gegner mit dem Gras-Ober stechen lassen. Gleich danach könnte Links beispielsweise den Herz-Unter anspielen:



Links sticht nochmal

Somit hätte man zwei Stiche abgegeben.

Folglich muss man in einem solchen Fall gleich die Gras-Zehn ausspielen, um Links zu zwingen, den Unter zu opfern. Danach sticht man mit der Gras-Sieben und zieht mit der Gras-Sau den Gras-Ober. So gibt man zwar „von sich aus“ zehn Augen ab, aber macht immerhin einen Stich mehr als andersherum.

E.5.6 Lösung 5.6 (Zurückstoßen?, von Seite 166)

Nach dem ersten Stich sind noch $11 - 3 = 8$ Trümpfe im Spiel. Davon haben Sie selbst noch 5. Also sind noch 3 Trümpfe bei Ihren Gegnern:



Da Rechts gestoßen hat, sollten Sie davon ausgehen, dass er *alle* restlichen Trümpfe hat. Ein Fataler Fehler wäre hier, den Herz-Ober oder die Herz-Sieben zu spielen, da dann Rechts mit dem Herz-König stechen könnte:



Zu niedrigen Trumpf gespielt

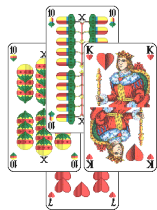
Dann hätte Rechts noch den Eichel-Unter und den Schelln-Unter und würde mit beiden noch einmal stechen.

Also sollten Sie den Herz-Unter spielen, um Rechts zum Stechen mit dem Eichel-Unter zu zwingen. Bei optimaler Spielweise Ihrer Gegner käme dann folgendes zustande:



Rechts hat gestochen

Nun hat Rechts noch den Schelln-Unter und den Herz-König. Wenn Sie nun – natürlich im nächsten Stich, in dem Sie rauskommen – zu niedrig (also Herz-Ober oder -Sieben) anspielen, so kann Rechts mit beiden stechen:

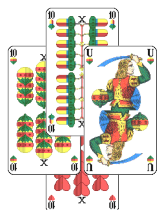


Zu niedrigen Trumpf gespielt



Rechts sticht nochmal

Daher sind Sie in dieser Situation dazu gezwungen, die Herz-Zehn zu spielen, damit Rechts seinen Schelln-Unter opfern muss und Sie mit der Herz-Sau seinen Herz-König ziehen können:



Rechts musste Schelln-Unter opfern



Später ziehen Sie den Herz-König

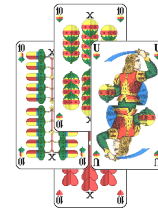
Sie sehen also, dass es mit Ihren Karten möglich ist, das Spiel so über die Bühne zu bringen, dass Ihre Gegner zweimal (und *nicht* dreimal) stechen.

Wenn Sie sich nun überlegen, was in diesen zwei Stichen drin sein kann, werden Sie feststellen, dass Sie durchaus retour gehen sollten:

Gehen Sie davon aus, dass Ihre Gegner maximale Ausbeute in den beiden Stichen machen. Das heißt, sie werden alles schmieren, was verfügbar ist. Sie selbst haben von Herz und Gras jeweils Ass und Zehn. Es sind also nur noch zwei Asses und zwei Zehner im Umlauf. Die Stiche können also schlimmstenfalls folgendermaßen ausfallen:



26 Augen



32 Augen

Sie sehen: Ihre Gegner machen in den zwei Stichen also *höchstens* 58 Augen – und verlieren somit. Daher sollten Sie ruhig zurückstoßen.

E.5.7 Lösung 5.7 (von Seite 166)

Wir betrachten das Spiel noch einmal und analysieren jeden Stich, um diese Frage zu beantworten.



1. Stich

Im ersten Stich spielen Sie Schelln aus, da Sie von Schelln nur eine einzige Karte haben. Rechts (also der Spieler) ist Schelln frei. Er sticht mit einem Trumpf, nämlich der Eichel-Ass.



2. Stich

Rechts spielt im zweiten Stich (natürlich) Trumpf. Sie stechen mit dem Herz-Unter, werden aber wiederum von Links überstochen. Sie wissen jetzt bereits, dass Rechts ohne drei Laufende spielt, da Sie selbst noch den alten Unter halten.



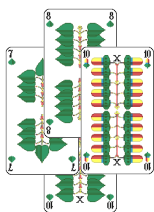
3. Stich

Im dritten Stich entscheidet sich Links, Schelln nachzuspielen, um Rechts unter Druck zu setzen. Rechts sticht mit dem Eichel-Ober. Sie stechen nicht, da Sie hoffen, später mehr Augen für Ihren Eichel-Unter zu bekommen.



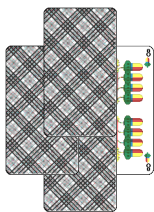
4. Stich

Den vierten Stich eröffnet Rechts wieder mit Trumpf. Sie müssen den Eichel-Unter zugeben. Links und Oben sind mittlerweile Trumpf frei und können Ihnen schmieren.



5. Stich

Nun spielen Sie die Gras-Zehn aus. Rechts sticht mit der Eichel-Zehn.



6. Stich

Rechts spielt – obwohl kein Trumpf mehr da ist – die Eichel-Acht. Sie können sich folgendes ausrechnen: Nun sind alle Trümpfe des Spiels weg, da Rechts die Eichel-Acht ausspielt. Da Rechts allerdings bereits Gras *und* Schelln frei war, *muss* er noch zwei Herz-Karten haben.

Sie sehen also, dass Rechts noch zwei Herz-Karten haben *muss*. Daher sollten Sie hier *unbedingt* die Herz-Neun abwerfen. Denn im nächsten Stich *muss* Rechts sicher Herz spielen. Sie können mit der Herz-Ass stechen und spielen im letzten Stich Ihren Gras-Ober. Da Rechts jedoch nur noch Herz hat, kann er

den Gras-Ober nicht mehr stechen. Somit gehören die letzten beiden Stiche Ihrer Partei.

E.5.8 Lösung 5.8 (von Seite 167)

Sieht man sich die ersten beiden Stiche an, so stellt man fest, dass Ihre Partei bereits vierzig Augen hat, also noch zwanzig Augen zum Gewinn benötigt.

Darüberhinaus ist klar: Links hatte bereits zwei Spatzen verschiedener Farben, was relativ viel ist. Also können wir davon ausgehen, dass Links wohl nicht noch einen Spatzen halten wird und trumpfmäßig recht stark ist.

Wenn Sie die Gras-Sau legen, so zwingen Sie Links dazu, einen Unter, also einen wertvollen Trumpf zu legen. Da Sie selbst sehr wenige Trümpfe haben könnte es sein, dass einer Ihrer Partner etwas stärker ist. Wenn nun aber Links den Unter legen muss, so verschaffen Sie eventuell einem Ihrer Partner die Möglichkeit, später noch zu stechen.

Da Sie selbst genügend Schmier auf der Hand haben (Sie haben nach Abgabe der Gras-Sau noch Eichel-Sau und Eichel-Zehn), können Sie – sofern Ihr Partner danach tatsächlich noch sticht – immer noch schmieren.

In diesem Fall könnte es also durchaus Sinn machen, die Gras-Sau zu legen, um Ihrem Gegner einen wertvollen Trumpf zu ziehen und dadurch die Trümpfe Ihrer Partner aufzuwerten.

E.5.9 Lösung 5.9 (Gegner ohne 3, von Seite 168)

Sie sehen bereits im ersten Stich, dass Rechts ohne 3 spielt. Außerdem sehen Sie, dass nach dem vierten Stich bereits 9 Trümpfe weg sind. Es sind also noch $11 - 9 = 2$ Trümpfe im Spiel: Der Eichel-Unter und der Herz-König, wobei der Eichel-Unter bei Ihnen steht. Wir können den verbleibenden Trumpf Herz-König somit bei Rechts vermuten. Das heißt, dass Rechts zu Beginn fünf Trümpfe hatte. Folglich muss er zu Beginn drei Farbkarten gehabt haben. Da Rechts bereits Eichel und Gras frei war, muss es sich bei seinen Spatzen um drei Schelln-Karten handeln.

Wenn Sie jetzt also den Eichel-Unter spielen, haben Sie alle Trümpfe aus dem Spiel geräumt. Danach kann nichts mehr Ihre Gras-Sau und Gras-Zehn stechen.

Ihre Partei hat bisher 17 Punkte gemacht. Wenn Sie den Eichel-Unter spielen, muss der Herz-König fliegen. Ihre Partner schmieren mindestens 7 Augen (Eichel-König und -Ober), womit wir bei 30 Augen wären (17 Augen aus den ersten 4 Stichen, dann der Eichel-Unter, Herz-König und die erwähnten 8 Augen).

Wenn Sie nun Gras-Sau und -Zehn spielen, liefert Ihnen das mindestens 21 Augen. Außerdem werden Sie entweder im Gras-Sau- oder im Gras-Zehn-Stich die Schelln-Zehn einheimsen, womit Sie über 60 Augen kommen und das Spiel sicher gewinnen.

Anmerkung: Dass Ihre Partei die Schelln-Zehn gewinnt, liegt auf der Hand, da Ihre Partner – sofern sie richtig spielen – die Schelln-Zehn schmieren werden, um die 60 vollzumachen, oder aber Rechts die Schelln-Zehn und Schelln-Sau hält, und dann im vorletzten Stich die Schelln-Zehn gezwungenermaßen schmiert.

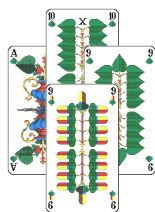
E.6 Wenz, Geier und Kaiser

E.6.1 Lösung 6.1 (von Seite 194)

Sie sehen am ersten Stich folgendes: Nur Links hat Trumpf zugegeben. Also *muss* Links den noch nicht gefallenen Gras-Unter haben. Ein fataler Fehler wäre hier, den Herz-Unter nachzuspielen. Denn das könnte dann so ausgehen:



Links sticht ...



... und spielt Gras ...



... und Gras

Nun haben Ihre Gegner schon 56 Augen. Nun braucht Links nur noch einmal Gras zu spielen und schon haben Sie das Spiel verloren. Das Problem war hierbei, dass Sie Ihren letzten Trumpf gespielt haben, um alle Trümpe zu ziehen. Damit sind Sie aber vom Anspiel der Gegner abhängig. Wenn Ihre Gegner also Gras spielen, haben Sie keine Möglichkeit, einzustechen.

Besser ist es, solange hohe Farbkarten zu spielen, bis Links einstechen muss. Also spielt man in einem solchen Fall zunächst die Asse, dann die zugehörigen Zehnen und anschließend die restlichen Farbkarten, die hoch sind.

E.6.2 Lösung 6.2 (Spielverbesserung, von Seite 194)

Im 5. Stich spielt Links Herz an, das von Ihnen gestochen wird. Hätte Links statt der Herz-Sau die Eichel-Zehn gespielt, so hätten Sie Ihre Eichel-Neun zugeben müssen, und Links hätte gewonnen gehabt.

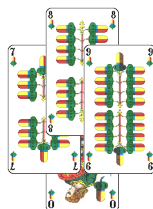
Allerdings *könnte* es sein, dass Links folgendermaßen gedacht hat: Eichel ist bereits einmal gespielt worden, weswegen es sein könnte, dass Sie mittlerweile Eichel frei sind, und daher die Eichel-Zehn stechen. Daher hat er es mit Herz probiert.

E.6.3 Lösung 6.3 (Wenz ohne Ass?, von Seite 194)

Sie könnten mit diesen Karten durchaus einen Wenz riskieren, der jedoch sehr ungewöhnlich ist, da Sie keine einzige Ass halten.

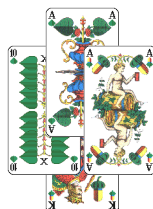
Wenn Sie dieses Spiel spielen, müssen Sie Ihre Gegner dazu zwingen, Ihre Säue, die Ihnen gefährlich werden können (also Eichel- und Herz-Ass) möglichst früh abzugeben, damit Ihre entsprechenden Farbkarten hoch werden.

Sie sollten dazu zunächst den verbleibenden Unter ziehen und dann die Farben anspielen, sodass Ihre Gegner die entsprechenden Asses zugeben. Hier könnte es eventuell sein, dass Sie mit der jeweiligen Farbzehn herauskommen müssen, damit Ihre Gegner sich die Ass nicht aufbehalten. Denn wenn Sie beispielsweise mit dem Eichel-Ober anfangen, könnte folgendes passieren:



Eichel-Ass wurde gespart

Nun ist noch die Eichel-Ass im Spiel, die Ihren Eichel-König (bzw. Eichel-Zehn) sticht. Das könnte dann zu folgendem Stich führen:



Eichel-Ass sticht viele Augen

Daher könnte es sinnvoll sein, wenn Sie ihre Eichel-Zehn gleich opfern, damit sich Ihre Gegenspieler keine Farbe frei machen.

Dieses Spiel ist definitiv kein Topspiel und sollte auch eher von erfahreneren Spielern gewagt werden.

Allerdings gilt bei vielen Schafkopfturnieren die Regel, dass kein Farbwenz erlaubt ist. Unter solchen Umständen sieht man sich dann doch ab und zu gezwungen, ein solches Spiel nicht zu "verschenken", sondern einen farblosen Wenz zu riskieren.

E.6.4 Lösung 6.4 (Noch ein Wenz ohne Ass, von Seite 195)

Sie sollten mit Ihren Karten auf jeden Fall retour gehen.

Sie geben im ersten Stich nämlich maximal 33 Augen ab (wenn Links und Oben Gras frei sind und jeweils eine Sau schmieren).

Kommt im nächsten Stich eine andere Farbe, so stechen Sie mit Ihrem Gras-Unter ein, ziehen danach mit dem Eichel-Unter den letzten Trumpf, und dann sind alle Ihre Karten hoch.

Wird im zweiten Stich nochmal Gras angespielt, so überstechen Sie mit der Gras-Acht (die Gras-Sieben ist das einzige verbleibende Gras, das Rechts anspielen könnte). Diese kann nur von einem Unter gestochen werden. Zusätzlich kann dann noch eine Sau geschmiert werden. Das wären dann 13 Augen zusätzlich.

Ihre Gegner machen also maximal 46 Augen – weit weniger als die benötigten 60.

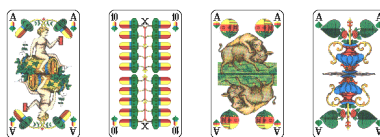
E.6.5 Lösung 6.5 (Wenz mit langer Farbe, von Seite 195)

Betrachtet man dieses Spiel, so stellt man fest, dass man – da Rechts (oder Links) den einzigen im Spiel verbliebenen Trumpf besitzt, aufpassen sollte, dass man auf den Farben weiterhin stechen kann, sobald der Unter sticht und eine Farbe angespielt wird. Es ist also wichtig, dass wir uns möglichst viele Optionen offenhalten, später auf Farbe einzustechen.

Würde man sofort die Schelln- oder die Gras-Sau anziehen, so läuft man Gefahr, dass im späteren Spielverlauf ebendieses Schelln oder Gras von den Gegnern angespielt wird, und man selbst nicht mehr einstechen kann, da man ja nur eine blanke Sau hatte, die man aber schon abgeworfen hat.

Daher würde ich in diesem Fall empfehlen, zu Herz zu greifen, und das dreimal anzuspielen. Es ist von Haus aus bereits sehr wahrscheinlich (über 98%, siehe Tabelle 15.16), dass nach dem zweiten Herz-Anspiel kein Herz mehr bei den Gegnern ist. Da im ersten Stich bereits ein Herz hereingefallen ist, wissen wir, dass spätestens nach unserem dritten Herz-Anspiel *kein* Herz mehr bei den Gegnern sein kann.

Spielt man also seine Herz-Karten runter bis zum letzten Herz, so kann Rechts ohne Gefahr für uns mit seinem Unter unsere Herz-Karte stechen. Sobald Rechts nun herauskommt, muss er eine andere Farbe als Herz anspielen (da er Herz gestochen hat, und somit frei war), und wir können sichergehen, dass wir auf die Farbe hoch einstechen können, da wir zu diesem Zeitpunkt noch folgende Karten halten:



Entschließt sich Rechts, nicht zu stechen, sondern uns das Herz zu überlassen, so spielen wir die Eichel-Sau und im Anschluss die Eichel-Zehn. Nach dem zweiten Eichel-Anspiel sind in ca. 70% aller Fälle (siehe Tabelle 15.16) alle Gegner Eichel frei. Sobald Rechts eine dieser Karten sticht, muss im nächsten Stich Gras oder Schelln kommen, was wir in jedem Fall mit unseren Säuen sichern.

Laufen jedoch auch noch diese beiden Eichel-Karten (Eichel-Sau und -Zehn) immer noch, d.h. lässt uns Rechts auch diese Karten noch, so haben wir bereits $6 + 28 + 21 = 55$ Augen *sicher* (nämlich die drei Unter aus dem ersten Stich, unsere ganzen Herzen, Eichel-Sau und -Zehn).

Man hat dann mittlerweile 6 Stiche gemacht, besitzt also $6 \cdot 4 = 24$ Karten in den Stichen. In diesen 24 Karten befinden sich – wie wir zuvor gesehen haben – 55 Augen aus Untern, Herz und Eichel. Machen wir nun ein kleines Gedankenexperiment, in dem wir verschiedene Fälle über die Eichel-Karten in unseren Stichen untersuchen:

Wir haben 4 Eichel-Karten ergattert Das heißt: 3 Unter vom ersten Stich, 7 mal Herz, und 4 Eichel (Ass, Zehn, und – pessimistisch gerechnet – Eichel-Sieben und -Acht), also 14 aus unseren 24 Karten in den Stichen stellen unsere Mindestpunktzahl von 55. Das bedeutet, es bleiben 10 Karten übrig, die sich aus Schelln und Gras zusammensetzen. Nun gibt es auf Schelln und Gras allerdings nur 6 Karten, die ohne Punkte sind (jeweils Sieben bis Neun auf Schelln bzw. Gras). Wir haben also mindestens 4 Gras- oder Schelln-Karten erhalten, die Punkte wert sind. Nun nehmen wir das Minimum aus ebendiesen punktebringenden Gras- und Schelln-Karten an: Zwei Ober, zwei Könige. Somit erhalten wir in Gras und Schelln mindestens 14 Augen, was zusammen mit unseren 55 Augen von vorher 69 Punkte macht – wir gewinnen das Spiel somit sicher.

Wir haben 5 Eichel-Karten ergattert Wir betrachten nun den Fall, dass wir zu unserer Eichel-Sau und -Zehn nur Eichel-Sieben, -Acht und -Neun erhalten haben (pessimistische Ausgangslage). Wie zuvor haben wir mit Untern, Herz und Eichel dann mindestens 55 Augen. Allerdings haben wir jetzt nur noch 9 Schelln- oder Gras-Karten in unseren Stichen (da wir mit den 5 Eichel, 7 Herz, 3 Untern ja bereits 15 von 24 Karten stellen). In diesen 9 Gras- oder Schelln-Karten müssen sich also zwangsläufig mindestens 3 punktebringende Karten befinden (da nur die Siebener, Achter und Neuner auf Gras und Schelln, d.h. 6 verschiedene Karten, ohne Punkte sind). Nehmen wir das Minimum, so stellen wir fest, dass wir mit zwei Obern und einem König wieder über die 60-Punkte-Marke kommen. Wir gewinnen also wieder.

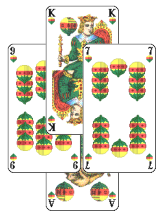
Wir haben 6 Eichel-Karten geholt Ganz analog zu den vorigen Fällen gewinnen wir auf Gras und auf Schelln mindestens zwei Punktekarten (pessimistisch gerechnet zwei Ober). Wenn wir allerdings 6 Eichel-Karten in unseren Stichen halten, so muss sich darin zwangsläufig der Eichel-Ober oder aber der Eichel-König befinden. Nehmen wir – pessimistisch – an, es handelt sich um den Eichel-Ober. Dann liefert uns dieser Ober zusammen mit den Punktekarten auf Gras und Schelln mindestens 9 Augen – womit wir das Spiel auch in diesem Fall gewinnen.

Wir haben 7 Eichel-Karten in unseren Stichen Hier kann es sein, dass wir eine einzige punktebringende Karte von Gras oder Schelln erhalten haben. Wir nehmen an, es handelt sich um einen Ober. Aber in unseren 7 gestochenen Eichel-Karten befinden sich sicherlich Eichel-König und -Ober, was uns – zusammen mit dem Ober aus Gras oder Schelln – wieder auf über 60 Augen bringt.

Wir sehen: Spielt man zunächst die Herzen runter, und anschließend die Eichel, sodass man zuletzt nur noch mit Schelln- und Gras-Sau dasteht, hat man sicher gewonnen, da folgendes gilt:

- Wird Herz gestochen, so sind wir auf alle 3 anderen Farben zur Stelle.
- Wird Eichel gestochen, so kann danach nur Gras oder Schelln kommen (Herz haben wir alle gezogen) und wir können mit der jeweiligen Sau stechen.
- Wird Eichel nicht gestochen, so haben wir nach dem sechsten Stich bereits gewonnen.

Betrachten wir nun, was hätte passieren können, wenn wir zunächst unsere blanken Säue, und anschließend unser Herz gespielt hätten:



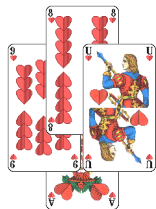
2. Stich

Auf Schelln haben Ihre Gegner ihre Schmier natürlich zurückgehalten. Man beachte das Problem, dass man, sobald im folgenden Schelln angespielt wird, man nicht einstechen kann, da man seine blanke Schelln-Sau bereits gespielt hat.



3. Stich

Auch auf Gras haben die Gegner gespart. Mittlerweile sind wir auf Schelln *und* auf Gras machtlos, da wir frei sind und keinen Trumpf mehr besitzen.



4. Stich

Jetzt sticht Rechts ein, und wir können nur hoffen, dass Eichel kommt. Spielt Rechts im nächsten Stich Gras oder Schelln und gelingt es den Gegnern sogar, zwei bis drei Stiche auf Gras und Schelln zu bleiben, so verlieren wir dieses Spiel mit hoher Wahrscheinlichkeit.

Wir haben an diesem Beispiel gesehen, dass es bei farblosen Wenzen wichtig ist, sich die Möglichkeit zum stechen offenzuhalten. Dazu haben wir dafür gesorgt, dass wir möglichst bei allen Farben, die noch im Spiel sind, hohe Farbkarten besitzen, sodass wir gut aufräumen konnten.

Man beachte: Wir haben – obwohl die Wahrscheinlichkeit, dass Schelln oder Gras gestochen wird, deutlich niedriger ist, als die Wahrscheinlichkeit, dass Herz oder Eichel gestochen wird – gerade zu Herz bzw. Eichel gegriffen. Dadurch haben wir uns selbst unsere guten Farbkarten für Farben, die noch im Spiel sind, aufbehalten, und waren später in der Lage, zu stechen.

Das heißt: Auch wenn der erste Impuls vielleicht wäre, diejenigen Farben anzuspielen, die hoffentlich nicht gestochen werden, ist es in dieser Situation besser, die langen Farben runterzuspielen, sodass man sich alle Stichoptionen offen hält.

E.6.6 Lösung 6.6 (Partnerfehler beim Wenz ausgleichen, von Seite 196)

Oben, also einer Ihrer Partner, hat den sechsten Stich mit einem Unter übernommen, was nicht optimal war. Sie hätten den Gras-König ja problemlos übernehmen können. Allerdings könnten Sie in dieser Situation diesen Missgriff von Oben leicht kompensieren.

Ganz wichtig ist hierbei zu erkennen, dass Links bereits 55 Augen gemacht hat. Sie (und Ihre Partner) müssen also arg darauf aufpassen, dass Links nicht noch einmal sticht, da er sonst das Spiel gewinnt.

Um dieses Spiel zu sichern, müssten Sie ganz klar zur Gras-Acht greifen. Damit behalten Sie die Gras-Sau und die Herz-Zehn, beides Farbkarten, die nicht mehr gestochen werden können, da alle Unter und die Herz-Sau bereits weg sind.

Sie wissen nämlich: Oben ist Eichel und Gras frei. Außerdem hat Oben auf das Eichel von Links Schelln abgeworfen. Oben kann auf den Farben also nur noch Herz und Schelln haben. Von Schelln fehlt noch Zehn und König, wohingegen bei Herz neben Ihrer Zehn noch König und Ober ausstehen.

Hat Oben die beiden verbleibenden Schellen, so macht Ihre Partei sowieso die restlichen Stiche. Also wäre es in diesem Fall egal, was Sie legen.

Hat Oben ein Schelln und ein Herz, so wäre es klar von Vorteil, wenn Sie die Gras-Acht legen und die Gras-Sau für später aufbewahren. Hat Oben die Schelln-Zehn, so würde er die zunächst die Schelln-Zehn spielen, und im Anschluss das Herz. Ihre Partei würde die restlichen Stiche machen. Wenn Oben hingegen nur den Schelln-König hätte, so dürfte er diesen nicht anspielen, da er damit riskiert, dass Links mit der Schelln-Zehn sticht und somit gewinnt. Folglich müsste er in diesem Fall also Herz spielen⁹, was Sie mit der Herz-Zehn stechen. Wenn Sie nun noch die Gras-Sau aufbewahrt haben, macht Ihre Partei sicher auch den letzten Stich. Hätten Sie die Gras-Sau geschmiert, so kann es sein, dass Links im letzten Stich noch Ihre Gras-Acht sticht.

Ganz ähnlich sieht es aus, wenn Oben noch zwei Herz hält. Dann muss er im nächsten Stich nämlich Herz spielen, und Sie kommen dann im letzten Stich raus. Auch hier gilt: Haben Sie sich die Gras-Sau aufbehalten, so stechen Sie den letzten Stich. Haben Sie nur noch Gras-Acht, so laufen Sie Gefahr, Links den letzten Stich noch zu überlassen.

E.7 Ramsch

E.7.1 Lösung 7.1 (Grundüberlegungen beim Ramsch, von Seite 209)

Man darf höchstens 29 Punkte machen. Dann kann man sicher sein, dass mindestens ein anderer Spieler mehr Augen hat.

Denn: Wenn man selbst 29 Punkte gestochen hat, so sind noch 91 Augen im Spiel. Diese müssen sich auf die restlichen drei Spieler aufteilen. Somit wäre die gleichmäßigste Verteilung der Punkte 30-30-31. So hätte jeder Ihrer Gegenspieler mehr Punkte als Sie selbst.

Wenn Sie bereits wissen, dass ein Spieler Jungfrau wird, so dürfen sie höchstens 39 Augen machen. Die Überlegungen dazu funktionieren ganz analog.

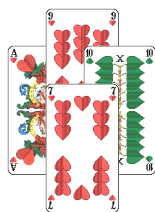
⁹Oben sollte aus dem ersten Stich wissen, dass Links Herz frei war, also kein Herz mehr stechen kann.

E.7.2 Lösung 7.2 (Stichüberlegungen beim Ramsch, von Seite 209)

Etwas ungewöhnlich an diesem Spiel ist, dass gleich zu Beginn die Trümpfe aufgeräumt wurden. In den meisten Fällen wird mit Farben begonnen.

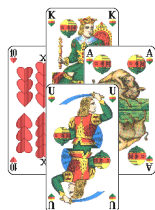
Sie sehen, dass die Gras-Zehn bereits geschmiert wurde. Ihre Gras-Karten sind also *alle* hoch. Außerdem wissen Sie, dass zu diesem Zeitpunkt bereits zwei Spieler Gras frei sind und schmieren können.

Auch wenn es unangenehm ist, sollten – ja müssen Sie – in einem solchen Fall stechen. Wenn Sie es nämlich nicht tun, geht das Spiel vermutlich so weiter:



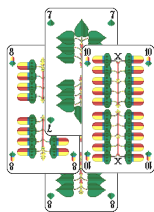
3. Stich – nicht gestochen

Sie stechen nicht, daher spielt Links noch einmal Trumpf, um Sie zum stechen zu zwingen:

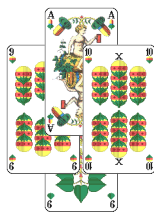


4. Stich – Sie *müssen* stechen: 27 Augen

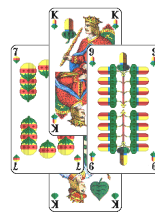
Nun haben Sie ein Problem: Sie haben alle hohen Gras-Karten und sind gezwungen, Gras zu spielen:



5. Stich: 10 Augen

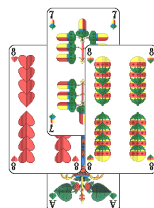


6. Stich: 21 Augen



7. Stich: 8 Augen

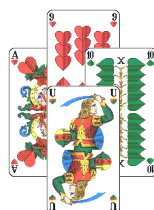
Den letzten Stich geben Sie noch an Links ab:



8. Stich

Somit hätten Sie 64 Augen gemacht und sicher verloren, da nur noch 56 Augen verbleiben.

Hätten Sie den dritten Stich gleich gestochen, so hätten Sie beruhigter weiterspielen können:



3. Stich – gestochen: 23 Augen

Sie hätten jetzt noch die Herz-Sieben und vier hohe Gras-Karten. Mit der Herz-Sieben können Sie Links zum Stechen zwingen. Die einzige Gefahr, die dann noch für Sie nun bestünde, ist, dass jemand die Gras-Sieben anspielt – dann kommen Sie wieder in die Situation, alle hohen Gras-Karten zu haben. Es hätte sich daher eventuell angeboten, mit der Gras-Acht zunächst die Gras-Sieben zu ziehen, damit sie nicht mehr angespielt werden kann.

E.8 Schieberrunde

E.8.1 Lösung 8.1 (Einschätzung bei der Schieberrunde, von Seite 216)

Sie sehen, dass Sie – sofern Sie den geschobenen Schelln-Ober behalten – *sicher* mindestens vier Trümpfe halten (Herz-Ober, Schelln-Ober, Eichel-Unter, Gras-Unter). Nun hat Ihr Vordermann vermutet, dass es entweder ein Gras- oder ein Herz-Solo wird. Von Ihrer Karte ist es deutlich wahrscheinlicher, dass es ein Gras-Solo wird, da Sie selbst so viele Herzkarten haben. Da Ihr Vorgänger Eichel und Schelln als Solofarben hundertprozentig ausgeschlossen hat, sollten Sie hier wohl die Eichel-Sau und den Eichel-König abgeben.

Nehmen wir an, dass es tatsächlich ein Gras- oder Herz-Solo wird (dass Ihr Vorgänger mit seinem Ausschluss also recht hatte), so sind Sie damit sicher zwei Farben frei und haben mindestens fünf Trümpfe, von denen mindestens drei stechen.

E.8.2 Lösung 8.2 (Vier Unter beim Schieber, von Seite 216)

Sie sehen: Ihr Blatt beinhaltet *vier Unter* — eine höchst seltene Situation. Wie in Abschnitt 8.3 angesprochen, benötigt man als Solospieler überdurchschnittliche Soli, da die Gegner ja noch Karten weiterschieben

dürfen und so versuchen, die Trümpfe bei einem einzigen Gegner zu bündeln.

Da Sie selbst bereits vier Unter halten, müssen Sie davon ausgehen, dass Oben diesen Mangel mit anderen Trümpfen ausgleicht. Natürlich gibt es dafür zwei verschiedene Möglichkeiten: Entweder hat Oben einfach sehr viele Farbkarten seiner Trumpffarbe, oder – und das ist wahrscheinlicher – er hat viele Ober. Sie sollten in diesem Fall also durchaus davon ausgehen, dass Oben mindestens drei, vermutlich jedoch sogar alle vier Ober hält. Auf keinen Fall sollten Sie davon ausgehen, dass Oben einen Spatzen hat.

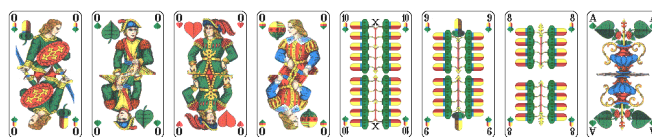
In diesem Fall (dass also Oben vier Ober hat), bringt es Ihnen (so gut wie) nichts, zu den vier Untern nur einen einzigen weiteren Trumpf zu halten. Sie sollten sich daher in diesem Fall auf die Herz-Karten stützen und hoffen, dass Oben ein Herz-Solo mit vier Obern spielt, das in etwa so aussehen könnte:



Mögliches Herz-Solo von Oben

Dieses Spiel würden Sie Oben mit Ihren acht Trümpfen vermutlich ohne Riesenprobleme abnehmen.

Alternativen von Oben Natürlich besteht die Möglichkeit, dass Oben etwas anderes als ein Herz-Solo spielt. In diesem Fall haben Sie jedoch *maximal fünf* Trümpfe, sodass Oben mit seinen (vermutlich vorhandenen) Obern alle bis auf einen ziehen kann und Sie nur einmal auf Trumpf stechen. Bei folgendem Eichel-Solo bringen Ihre vier Unter beispielsweise gar nichts:



Mögliches Eichel-Solo von Oben — Ihre vier Unter können nichts ausrichten

Selbst wenn Oben “nur” drei Ober hält, stechen Sie vermutlich maximal zweimal mit Ihren Untern, wie folgendes Spiel zeigt:



Mögliches Schelln-Solo von Oben — Selbst wenn Sie Ihre Schelln-Acht behalten, stechen Sie nur zweimal

In diesem Fall würde es Oben vermutlich gelingen, den Herz-Ober mit dem Eichel- oder Gras-Ober von Links zu ziehen, sodass vermutlich nur zwei Ihrer Unter zu Stichen für Ihre Partei führen.

Der einzige Fall, in dem es sich vermutlich lohnen könnte, auf eine andere Farbe zu setzen, ist, wenn Oben als Trümpfe *nur* die beiden Ober und Farbkarten der Trumpffarbe hält, wie beispielsweise im folgenden Blatt:



Mögliches Schelln-Solo von Oben — Selbst wenn Sie Ihre Schelln-Acht behalten, stechen Sie nur zweimal

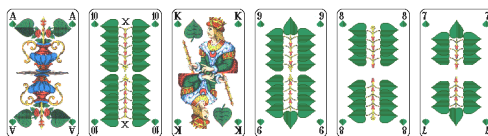
Abgesehen davon, dass ein solches Spiel in einer Schieberrunde (zwar durchaus sehenswert, jedoch) ziemlich riskant ist (es fehlen einfach sehr viele Ober und Unter), ist es nicht gesagt, dass Ihre Partei dieses Spiel gewinnen würde, selbst wenn Sie die Schelln-Acht behielten: Ihre Partei macht bei dem gezeigten Spiel vermutlich drei (wenn es gut läuft vier) Trumpfstiche. Oben wird bei einem solchen Solo nämlich vermutlich *nicht* gleich mit einem seiner Ober rausfahren, sondern das Spiel von unten aufziehen (also beispielsweise mit der Schelln-Sieben). Dadurch verhindert er, dass im ersten Trumpfstich viel geschmiert wird. Später kann er dann mit den Obern abräumen (siehe dazu auch die Abschnitte 4.8 und 10.9).

Fazit Wie so oft beim Schafkopf gibt es keine allgemeingültige Antwort auf die gestellte Frage. Allerdings ist es meiner Ansicht nach das vernünftigste, sich in der gezeigten Situation auf die Farbe zu spezialisieren, die Sie zu einem *ernst zu nehmenden* Gegner macht. In diesem Fall ist dies die Farbe Herz. Behalten Sie eine der anderen Farben, können Sie Ihre Partei höchstwahrscheinlich aus eigener Kraft “nur davor bewahren, Schwarz zu werden”. Sollte es hingegen tatsächlich ein Herz-Solo werden, sind Sie ein Gegner, dem nur sehr schwer beizukommen ist!

E.9 Merken

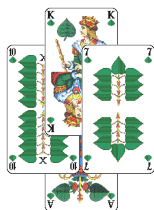
E.9.1 Lösung 9.1 (Merkhilfe, von Seite 231)

Wir betrachten die Situation in einem Rufspiel, das heißt, es gibt von jeder Farbe genau 6 Karten:

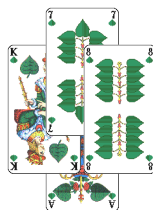


Beim Rufspiel gibt es 6 Farbkarten

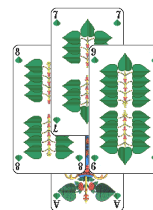
Wird eine Farbe das erste mal gespielt und geht durch, so kann man sich einfach die gefallen Punkte merken:



25 Augen



15 Augen



11 Augen

Wenn man die Punkte weiß, die auf einer Farbe bereits gefallen sind, kann man sich daraus leicht erschließen, welche Karten dieser Farbe noch da sind. Bei 25 gefallenen Augen muss man aufpassen, ob die 7, 8, oder die 9 jetzt die hohe Karte dieser Farbe ist. Bei 15 bzw. 11 Augen ist jeweils die Farbzehn hoch und noch eine niedrige (7, 8, oder 9) bzw. der König im Spiel.

Wird eine Farbe gestochen, so kann man analoge Überlegungen treffen, muss jedoch etwas mehr Faktoren in die Überlegung mit einbeziehen. Wichtig ist ebenfalls, dass man aus den gefallenen Karten und den Karten, die man noch auf der Hand hat, Rückschlüsse zieht.

E.9.2 Lösung 9.2 (von Seite 231)

- (a) Bevor wir diese Frage beantworten, machen wir zunächst eine kleine Bestandsaufnahme (siehe dazu auch Abschnitt 9.2.1): Im sechsten Stich hatte Rechts *keinen* Trumpf mehr. Er kann also nur noch Farbkarten haben.
- Alle Schelln-Karten wurden bereits im zweiten und dritten Stich gespielt. Rechts muss also Schelln frei sein.
 - Nach dem sechsten Stich ist von Gras *nur noch* die Gras-Neun übrig.
 - Auf Eichel ist noch die Zehn, die Neun und die Sieben im Spiel.
 - Es befinden sich noch vier Trümpfe im Spiel.

Da nach dem sechsten Stich nur noch Links und Oben Trumpf haben können, müssen die vier im Spiel verbliebenen Trümpfe auf diese beiden Spieler aufgeteilt sein. Von den vier verbliebenen Farbkarten (Eichel-Sieben, -Neun, -Zehn und Gras-Neun) haben die Eichen-Zehn und -Neun Sie selbst, woraus sich ergibt, dass Rechts noch die Eichel-Sieben und die Gras-Neun halten *muss*.

Insbesondere hat Rechts also keine Schmier mehr.

- (b) Wie in (a) erläutert, teilen sich Links und Oben vier Trümpfe. Die vier Trümpfe, die noch im Spiel sind, sind Eichel- und Gras-Ober, und Herz-Neun und -König.
Oben hat also genau zwei der genannten vier Trümpfe.
- (c) Wir überlegen uns, dass Ihre Partei (also Sie und Links) bereits 38 Augen haben. Ihre Gegner haben jedoch bereits 52 Augen, da Oben bereits sehr viel gestochen hat. Sie müssen in dieser Situation

also genau darauf achten, Ihren Gegnern nicht mehr als 8 Augen zukommen zu lassen — sofern dies möglich ist.

Wir überlegen nun, was Oben haben könnte, und wie Sie dementsprechend verfahren sollten. Wir gehen dazu die sechs Möglichkeiten durch, wie die Trümpfe verteilt sein könnten:

Oben hat Eichel- und Gras-Ober In diesem Fall hätten Ihre Gegner *sicher* gewonnen, da sie mit den letzten beiden Stichen die verbleibenden Punkte machen und somit über 60 kommen.

Oben hat Herz-Zehn und Herz-König In diesem Fall ist es egal wie Sie spielen, da Ihr Partner Links beide verbleibenden Stiche macht und Sie das Spiel sicher gewinnen.

Oben hat den Eichel-Ober und die Herz-Zehn Spielt Oben den Eichel-Ober, so legen Sie natürlich die Eichel-Neun, und Links wirft den Herz-König ab. Im letzten Stich übernimmt Links dann die Herz-Zehn von Oben mit dem Gras-Ober und erhält zusätzlich noch Ihre Eichel-Zehn.

Spielt Oben zuerst die Herz-Zehn, so schmieren Sie die Eichel-Zehn eben gleich. Ihre Partei gewinnt dann mit 61 Augen.

Oben hat den Eichel-Ober und den Herz-König Genau wie im vorigen Fall halten Sie Ihre Schmier zurück, falls von Oben der Eichel-Ober kommt. Andernfalls schmieren Sie die Eichel-Zehn. Dadurch macht Ihre Partei mindestens 61 Augen.

Oben hat den Gras-Ober und den Herz-König In diesem Fall sticht Links den Gras-Ober mit seinem Eichel-Ober und den Herz-König mit seiner Herz-Zehn. Ihre Partei gewinnt das Spiel sicher, unabhängig von Ihrer Spielweise.

Oben hat den Gras-Ober und die Herz-Zehn Dies ist der interessanteste Fall, weswegen wir unterscheiden, wie Oben den sechsten Stich eröffnet:

- Wenn Oben im sechsten Stich mit der Herz-Zehn herauskommt, schmieren Sie die Eichel-Zehn gleich und gewinnen mit 61 Augen.
- Wenn Oben jedoch den Gras-Ober spielt, so sollten Sie nicht schmieren, damit Links seinen Herz-König abwerfen kann. Dadurch sticht Links im letzten Stich die Herz-Zehn und erhält auch noch Ihre Eichel-Zehn — Ihre Partei gewinnt dann ebenfalls mit 61 Augen.

Hätten Sie hier auf den Gras-Ober geschmiert, so bekämen Ihre Gegner im letzten Stich *sicher* genügend Augen, um das Spiel für sich zu entscheiden.

Zusammenfassend kann man sagen: Spielt Oben im sechsten Stich einen Ober, sollten Sie nicht schmieren. Auf den Herz-König oder die Herz-Zehn unbedingt schmieren.

Anmerkung: Ich persönlich finde die gezeigte Konstellation recht interessant, da Sie auf den ersten Blick recht ungünstig für die Spielerpartei aussieht, sich bei genauerer Betrachtung jedoch als gar nicht so ungünstig herausstellt. Die Spielerpartei verliert dieses Spiel nämlich nur, wenn Oben sowohl Eichel- als auch Gras-Ober hält. In allen anderen Fällen können Sie das Spiel aus eigener Kraft gewinnen.

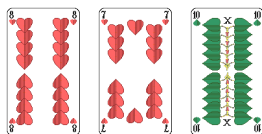
E.10 Das Anspiel

E.10.1 Lösung 10.1 (von Seite 256)

Ich muss zugeben, dass diese Frage durchaus etwas gemein gestellt war. Auf den ersten Blick kann man durchaus vermuten, dass es hier das schlechteste wäre, Trumpf zu spielen, da ja nur noch Ihre Partei Trumpf hat und Sie somit nur Ihrem eigenen Freund schaden würden.

Sieht man jedoch etwas genauer hin, so stellt man fest, dass dies die einzige Chance ist, Ihre Gegner schwarz zu spielen, sie also keinen Stich machen zu lassen.

Sie selbst haben noch folgende Karten:



Und Sie (können) wissen, dass Ihr Partner noch genau einen Trumpf haben muss, nämlich den Schelln-Unter.

Da auch Ihr Partner insgesamt noch drei Karten hat, muss er – neben dem Schelln-Unter – noch zwei Farbkarten haben.

Betrachtet man die zwei Farbkarten, die Ihr Partner zusätzlich zum Schelln-Unter noch haben muss, kann man verschiedene Fälle unterscheiden:

- Ihr Partner hat die Gras-Ass.

Wenn Sie in diesem Fall die Gras-Zehn spielen, sticht Ihr Partner mit der Gras-Sau und Ihrer Partei gehören auch die letzten beiden Stiche, da Sie selbst ja noch zwei Trümpfe haben.

Spielen Sie zunächst Trumpf, dann kann Ihr Partner mit dem Schelln-Unter stechen, anschließend die Gras-Ass spielen, und Ihrer Partei gehören ebenfalls alle verbleibenden Stiche.

Somit ist es in diesem Fall egal, was Sie spielen (Trumpf oder Farbe).

- Ihr Partner hat ein niedrigeres Gras und eine andere niedrige Farbkarte, also eine Farbkarte, die noch von einer anderen, höheren Farbkarte der gleichen Farbe gestochen werden kann. In diesem Fall werden Ihre Gegner sicherlich mindestens einen Stich machen, sofern sie gut spielen. Das kann man wie folgt ableiten:

Spielen Sie nämlich zunächst einen Trumpf, so muss Ihr Partner einstechen. Anschließend muss Ihr Partner entweder seine niedrige Gras-Karte oder die andere niedrige Farbkarte spielen. Spielt er Gras, so müssen Sie zugeben, und Ihre Gegner machen den Stich. Spielt er die andere Karte, so können Ihre Gegner drübergehen und sie stehen vor der Situation, dass Sie entweder gleich stechen und den Gras-Zehner später abgeben, oder den Gras-Zehner gleich abwerfen.

Spielen Sie hingegen zunächst die Gras-Zehn, so können Ihre Gegner diesen Stich gleich machen.

Auch in diesem Fall ist es also egal, ob Sie zunächst Trumpf oder Farbe anspielen.

- Ihr Partner hat neben dem Schelln-Unter nur niedrige Gras-Karten (also *keine* Gras-Sau): Wie im vorigen Fall werden Ihre Gegner dann sicherlich einen Stich machen: Spielen Sie sofort Gras, so stechen Ihre Gegner. Spielen Sie zunächst einen kleinen Trumpf, so muss Links im Anschluss das niedrige Gras spielen, und Sie müssen Ihre Gras-Zehn zugeben. Die Gegner stechen also auch in diesem Fall.
- Ihr Partner ist Gras frei sein, hat also noch Schelln-Unter und zwei Farbkarten. Diese Farbkarten müssten dann zwei der folgenden drei verbliebenen Farbkarten sein:



Egal, welche zwei Karten Ihr Partner hat: Mindestens eine davon kann von keiner anderen Farbkarte gestochen werden.

Wenn Sie also zunächst Trumpf anspielen, muss Ihr Partner einstechen und kann dann eine hohe Farbkarte spielen, auf die Sie Ihre Gras-Zehn losbekommen. Den letzten Stich machen Sie dann mit Ihrem kleinen Trumpf.

Wenn Sie hingegen zunächst die Gras-Zehn spielen, kann Ihr Partner ebenfalls einstechen und die letzten beiden Stiche machen wiederum Sie.

Also wäre es auch in diesem Fall egal, welche Karte Sie zuerst spielen.

- Der interessanteste Fall ist aber folgender: Nehmen wir an, dass Ihr Partner ein niedriges Gras und eine hohe Farbkarte hat. In diesem Fall ist es – wie wir sehen werden – besser, Trumpf anzuspielen.

Betrachten wir zunächst die Situation, in der Sie die Gras-Zehn ausspielen (also nicht Trumpf): Dann muss Ihr Partner sein niedriges Gras zugeben und Ihre Gegner bekommen einen Stich.

Wenn Sie hingegen zunächst Trumpf anspielen, so muss Ihr Partner stechen. Im Anschluss kann er seine *hohe* Farbkarte (also nicht sein Gras) spielen, auf die Sie Ihre Gras-Zehn abwerfen können. Sie bekommen dann die letzten beiden Stiche.

Sie sehen, dass es in allen Fällen bis auf den letzten egal ist, was Sie anspielen. Im letzten Fall ist es jedoch besser, Trumpf zu spielen, weswegen man in dieser Situation mit Trumpf höhere Erfolgschancen hat.

Anmerkung: Denken Sie sich nichts, wenn Sie diese Frage anders beantwortet hätten. Die oben geführten Überlegungen sind wohl eher theoretischer Natur und würden nur an den allerwenigsten Schafkopftischen tatsächlich geführt.

E.10.2 Lösung 10.2 (Mit Laufenden tricksen beim Rufspiel?, von Seite 257)

Wir sehen uns die beiden Fälle etwas genauer an:

- (a) Angenommen, Links spielt mit der Alten: Wenn Sie den Gras-Ober spielen, so weiß Links nicht, dass Sie den Eichel-Ober auch noch besitzen. Folglich wird Links vermutlich davon ausgehen, dass einer Ihrer Gegenspieler den Eichel-Ober hält. Sie führen Links durch das Ausspiel des Gras-Obers also eventuell auf eine falsche Fährte.

Insbesondere wird Links vermutlich nicht schmieren, obwohl er eventuell könnte.

Hinweis: Dass Sie Links auf eine falsche Fährte führen, ist insofern unvorteilhaft, als dass es einen gewaltigen Unterschied für das Spiel machen kann, ob Sie oder einer Ihrer Gegner den Eichel-Ober hat. Folglich wäre es nachteilig, wenn Links sein Verhalten auf diesen (falschen) Sachverhalt einstellen würde.

- (b) Angenommen, Rechts spielt mit der Alten: Hier sitzt Rechts an einer sehr günstigen Position und kann sehen, ob einer Ihrer Gegner den Stich gestochen hat oder nicht. Auch hier wird Rechts den Eichel-Ober *eventuell* bei Ihren Gegnern vermuten, sieht allerdings bereits, dass keiner Ihrer Gegner überstochen hat, und kann sich *vielleicht* denken, dass der Eichel-Ober noch bei Ihnen sitzt.

E.10.3 Lösung 10.3 (von Seite 257)

Sie können sich folgendes leicht ausrechnen, wenn Sie die ersten vier Stiche betrachten:

- Es sind noch zwei Trümpfe im Spiel (nämlich Eichel-Ober und -Neun).
- Links ist sowohl Herz als auch Schelln frei.
- Es sind noch sechs Gras-Karten im Spiel (Gras-Sau, -Zehn, -König, -Ober, -Neun und -Acht).

Aus den beiden obigen Überlegungen kann man sofort folgern, dass Links noch die verbleibenden zwei Trümpfe und zwei Gras-Karten halten *muss*. Links war nämlich Herz und Schelln frei, was als einzige Fehlfarbe Gras zulässt.

Hätte Links keinen bzw. nur noch einen Trumpf, so müsste er vier bzw. drei Gras-Karten haben. Dies jedoch ist unmöglich, da Sie selbst ja noch vier Gras-Karten halten und die Gras-Sieben bereits im vierten Stich gefallen ist.

Links muss also noch zwei Trümpfe haben und die zwei verbleibenden Gras-Karten: Die Gras-Zehn und die Gras-Neun. Die Gras-Karten sind also komplett zwischen Ihnen und Links aufgeteilt!

Eine kurze Bestandsaufnahme über Ihren Punktestand in diesem Spiel fördert zu Tage, dass Ihre Partei erst 18 Augen gemacht hat. Es fehlen also noch 42 Augen, um das Spiel zu gewinnen.

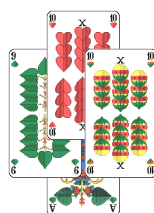
Dass diese 42 Augen nicht mehr in einem einzigen Stich erreicht werden können, ist ebenfalls leicht einzusehen: Um diese Punktzahl in einem Stich zu erreichen, bräuchte man mindestens zwei Asse. Allerdings sind bereits drei Asse gefallen, weswegen maximal 41 Augen in einem einzigen Stich fallen können.

Um dieses Spiel noch umzubiegen, braucht Ihre Partei also noch (mindestens) zwei Stiche. Sie haben noch vier Gras-Karten auf der Hand:



Wie gesagt: Links hält noch Gras-Zehn und Gras-Neun, und Ihre Partei benötigt zwei Stiche, um dieses Spiel nach Hause zu fahren.

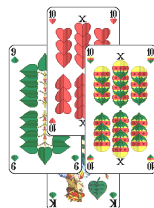
Nach “gutem alten Lehrsatz” würden die meisten hier wohl die Gras-Sau anspielen. Wir betrachten nun, was passiert, wenn Sie ebendieses tun würden:



Links schont Gras-Zehn

Wenn Sie sofort zur Gras-Sau greifen, wird Links *hundertprozentig* die Gras-Neun spielen, Ihrer Partei 31 Augen zukommen lassen und die restlichen Stiche für sich beanspruchen: Es sind keine Trümpfe mehr in Ihrer Partei, und die Gras-Zehn ist mittlerweile hoch geworden.

Betrachten wir nun die Situation, in die Links kommt, wenn Sie *unter der Gras-Sau*, also beispielsweise den Gras-König anspielen: Links kann in dieser Situation nicht wissen, dass die Gras-Sau *ebenfalls* bei Ihnen sitzt, und gibt daher *vermutlich* klein Gras bei, um nicht die Gras-Zehn zu verlieren:



Links gibt klein Gras bei

In diesem Fall bräuchten Sie danach nur noch die Gras-Sau nachzuspielen, um Ihrer Partei einen Sieg zu beschern, da Links dann auch seine Gras-Zehn abgeben muss — Sie hätten in diesem Fall leicht über 60 Augen gemacht.

Natürlich hätte Links in dem Fall, in dem Sie zum Gras-König greifen, auch spekulieren können und auf gut Glück die Gras-Zehn reinwerfen können. Dann hätten Sie – genau wie wenn Sie zunächst die Gras-Sau gespielt hätten – nur einen Stich gemacht. Dadurch, dass Sie jedoch zum Gras-König greifen, halten Sie

sich jedoch zumindest die (nicht *ganz* unwahrscheinliche) Möglichkeit offen, zwei Stiche zu machen, die nötig sind, um dieses Spiel zu gewinnen.

Sie sollten in dem gezeigten Spiel also unbedingt *unter der Sau* anspielen, um zumindest die Chance auf zwei Stiche zu wahren.

E.11 Sinnvoll stechen

E.11.1 Lösung 11.1 (Überlegungen zum Überstechen, von Seite 284)

Wenn Sie den Gras-Unter von Oben mit Ihrem Eichel-Unter stechen, dann könnten Ihre Mitspieler denken, dass Sie keinen anderen Trumpf mehr zur Verfügung haben, da Sie ja sonst nicht Ihren eigenen Partner überstochen hätten. Also laufen Sie eventuell Gefahr, dass Ihre Mitspieler Ihnen den Herz-Unter nicht mehr „zutrauen“.

E.11.2 Lösung 11.2 (Farbloser Wenz – einstechen?, von Seite 284)

In diesem Fall sollten Sie mit dem Gras-Unter stechen.

Sie wissen – da Sie selbst Gras- und Schelln-Unter haben –, dass bei irgendeinem Spieler der Eichel-Unter sitzen muss.

Wenn einer Ihrer Partner (also Links oder Oben) den Eichel-Unter hat, so wird er Ihren Gras-Unter überstechen. Der einzige verbleibende Unter ist dann Ihr Schelln-Unter, der im späteren Spielverlauf sticht.

Wenn allerdings Rechts den Eichel-Unter hat, und sie spielen in diesem Stich den Schelln-Unter, so kann er Ihnen im nächsten Stich mit seinem Eichel-Unter den Gras-Unter ziehen.

E.11.3 Lösung 11.3 (Farbe erstmals angespielt – wie hoch einstechen?, von Seite 285)

Wir sehen, dass Links einen Stoß gegeben hat, und bereits zwei Farbkarten hatte (nämlich die Eichel-Neun und die Schelln-Acht). Da er einen Stoß gegeben hat, sollten wir jedoch davon ausgehen, dass er *mindestens eine Farbe* frei ist!

Da Links bereits Eichel und Schelln zugegeben hat, können wir davon ausgehen, dass er zumindest Gras frei ist. Daher sollte man hier nicht mit der Herz-Zehn einstechen, sondern mindestens einen Unter setzen. Der Eichel-Unter wäre vielleicht gar keine schlechte Wahl, da man Links damit einen Ober zieht, wenn er einstechen will.

E.11.4 Lösung 11.4 (Wahl der Rufsau, von Seite 286)

Zunächst halten wir fest, dass wir mit unseren vier Obern alle Trümpfe im Spiel ziehen können (wir haben ja angenommen, dass jeder andere Spieler höchstens vier Trumpf hält).

Wir gehen im folgenden also davon aus, dass Sie die Trümpfe gezogen haben, und der Eichel-Unter (den Sie halten) der einzige noch im Spiel befindliche Trumpf ist.

Spielt man nun auf die Gras-Sau, so kann es sein, dass ein Gegner Schelln-König *und* Schelln-Sau hält. Ist dieser Gegenspieler nun so schlau, und sticht Ihre Schelln-Sieben mit dem Schelln-König und zieht anschließend die Schelln-Sau an, so geben Sie zwei Stiche ab.

Dies kann nicht passieren, wenn man auf die Schelln-Sau spielt. Wird die Ruffarbe Schelln gespielt, so geben Sie Ihre Schelln-Sieben zu und stehen anschließend mit der Schelln-Zehn noch gut da. Auf Gras kann Ihr Gegner nun nicht zweimal stechen, da Sie selbst nur ein Gras halten. Somit machen Sie es Ihrem Gegner unmöglich, zweimal zu stechen, wohingegen Sie im vorigen Fall diese Gefahr nicht gebannt hätten.

Anmerkung: Da bei Rufspielen nur ganz selten jemand die Sau schont, liefe man wohl auch im Fall, in dem man auf die Gras-Sau spielt, nur wenig Gefahr tatsächlich zwei Stiche auf Schelln abzugeben. Ganz ausschließen kann man dies jedoch nie.

E.11.5 Lösung 11.5 (Spielfehler von Rechts, von Seite 286)

Im zweiten Stich sticht Oben die Herz-Acht (den *niedrigsten* noch vorhandenen Trumpf) mit dem Eichel-Unter (dem *höchsten* noch vorhandenen Trumpf). Hätte Oben noch einen anderen (günstigeren) Trumpf gehabt, so hätten er wohl diesen verwendet. Da Rechts keinen Trumpf zugegeben hat, können Sie davon ausgehen, dass ab dem dritten Stich nur noch Links Trümpfe hält.

Der Schafkopfanfänger, der noch grün hinter den Ohren ist, greift in einer solchen Situation sofort zur Eichel-Sau, und macht 24 Augen.

Der Spieler, der schon ein wenig vertraut ist mit dem Spiel, registriert, dass hier die Eichel-Zehn nicht gefallen ist und wird demzufolge – wie in Abschnitt 11.8 – zumindest *überlegen*, ob man hier mit dem Eichel-König einstechen sollte, um anschließend mit der Eichel-Sau nachzufahren.

In dem gezeigten Beispiel *muss* die Eichel-Zehn jedoch bei Rechts stehen, und Rechts hat seine Eichel-Zehn – was wenig schlau war – nicht gelegt.

Dies kann man sich ganz leicht folgendermaßen klarmachen: Im ersten Stich sind vier Trümpfe gefallen, und im zweiten Stich zwei Trümpfe. Somit sind nach dem zweiten Stich bereits sechs Trümpfe weg, weswegen sich noch $11 - 6 = 5$ Trümpfe im Spiel befinden.

Im dritten Stich wendet Links noch einen Trumpf auf – es bleiben also noch vier Trümpfe im Spiel. Links zieht daraufhin im vierten Stich noch einmal Trumpf an. In diesem vierten Stich erkennt man jedoch, dass keiner der eigenen Mitspieler (Oben und Rechts) noch Trumpf haben, da im vierten Stich nur der Herz-Unter als Trumpf liegt.

Zusammenfassend kann man also sagen, dass nach dem vierten Stich noch *drei* Trümpfe im Spiel sind, die allesamt bei Links stehen *müssen*. Nach dem vierten Stich hat Links jedoch insgesamt nur noch vier Karten, woraus wir leicht folgern können, dass Links *genau eine* Farbkarte haben muss.

Und ebendiese Farbkarte spielt Links im fünften Stich: Den Eichel-Ober. Da Oben Eichel frei ist, und wir selbst nur Eichel-Sau, -König und -Acht halten, muss die Eichel-Zehn bei Rechts stehen (sie ist ja in den ersten vier Stichen nicht gespielt worden).

Das heißt, Rechts hätte hier die Eichel-Zehn legen müssen, und – zusammen mit der Gras-Zehn und Ihrer Eichel-Sau – für schneiderfrei sorgen müssen.

Sie selbst können in der dargestellten Situation bestenfalls die Eichel-Sau legen, 24 Augen einkassieren. Die restlichen Stiche gehen *sicher* an Links.

E.11.6 Lösung 11.6 (Einstecken im dritten Stich?, von Seite 287)

Im gezeigten Spiel dürfen Sie unter *keinsten* Umständen mit einem Ihrer Ober einstecken. Der Grund dafür liegt auf der Hand: Wenn Links den Eichel- und den Herz-Ober hat, so könnte er Ihren jeweiligen Ober überstechen und den anderen Ober im nächsten Stich ziehen — Sie hätten mit keinem der beiden gestochen. Wenn Sie die zwanzig Augen im dritten Stich jedoch durchlassen, so kann Links danach *nicht* verhindern, dass Sie mindestens einmal stechen. Sie müssen nur beobachten, ob sich der Eichel-Ober bereits im Stich befindet. Falls das so ist, werfen Sie den Schelln-Ober ab. Falls nicht, stechen Sie mit dem Gras-Ober und komplettieren die 57 Punkte Ihrer Partei zu den gewinnbringenden 60.

E.12 Richtig zugeben

E.12.1 Lösung 12.1 (von Seite 313)

Auf den ersten Blick scheint die Lösung ganz klar: Mit der Schelln-Sau stechen und somit 25 Punkte gewinnen. Somit hätte Ihre Partei 43 Augen.

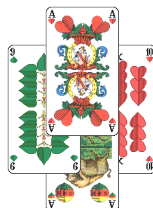
Betrachtet man aber den ersten Stich rückblickend, so stellt man fest, dass weder Ass noch Zehn von Herz gespielt wurden. Da Sie selbst kein Herz mehr haben und Links von Anfang an Herz frei war, sind die restlichen Herzen (Ass, Zehn, Neun, Acht) zwischen Rechts und Oben (dem Spieler) verteilt. Außerdem kann man fast sicher sein, dass Oben die Herz-Sau haben *muss*. Denn: Rechts hätte seine Sau, wenn er Herz anspielt, nicht schonen sollen.

Daher sollte man im Hinterkopf haben, die Herz-Sau nach Hause zu bringen. Wenn Sie nun stechen würden, so könnten Sie kein Herz anspielen, sondern müssten auf eine andere Farbe ausweichen. Daher ist es in diesem Fall empfehlenswert, sich unterzustellen, damit Rechts Herz nachspielen und somit die Herz-Ass von Oben ziehen kann:



Im 2. Stich untergestellt ...

In einer solchen Situation *muss*¹⁰ Rechts dann Herz nachspielen, um die Ass zu holen. Sie können davon ausgehen, dass Links noch mindestens einen Trumpf hat, um das Herz zu stechen (siehe Anmerkung), weswegen Sie auf das Herz die Schelln-Sau, die Sie geschont haben, schmieren.



... um im 3. Stich auf Herz zu schmieren

So – oder so ähnlich – könnte es ablaufen. Ihre Partei hätte dann insgesamt über 60 Augen und somit gewonnen.

Anmerkung: Warum kann man sich (fast) sicher sein, dass Links im 3. Stich noch einen Trumpf hat, um das Herz zu stechen?

Überlegt man sich zunächst, dass erst ein einziger Trumpf gespielt wurde (nämlich die Gras-Sau), so ist das ein erster Anhaltspunkt, der nahelegt, dass man beruhigt die Schelln-Sau schmieren kann. Außerdem kann der Spieler (Oben) insgesamt höchstens 5 Trümpfe haben. Das sieht man daran, dass Oben bereits einmal einen Herz- und einen Schelln-Spatzen zugegeben hat. Somit bleiben nur noch 6 Karten übrig. Von diesen 6 verbleibenden Karten wurde aber bereits eine als Herz-Sau (die man stechen will) identifiziert. Somit bleiben nur noch 5 Karten übrig, die Trümpfe sein könnten.

Das heißt, dass – nachdem Sie keinen einzigen Trumpf haben – insgesamt 6 Trümpfe auf Links und Rechts verteilt waren. Da ist es recht unwahrscheinlich, dass Links die Gras-Sau als einzigen Trumpf besessen hat. Daher kann man die Schelln-Ass abwerfen in der berechtigten Hoffnung, dass Ihr Partner (Links) sticht.

Nun *könnte* es theoretisch noch sein, dass Rechts *alle verbliebenen* Herz-Karten hält, und sich im ersten Stich nicht getraut hat, die Herz-Sau anzuspielen, da er Angst hatte, dass sie von Oben gestochen wird. Wenn dem so wäre, hätte Rechts jedoch einfach zu einer anderen Farbe (beispielsweise Schelln) greifen können, woraus wir schließen können, dass es tatsächlich am wahrscheinlichsten ist, dass die Herz-Sau bei Oben steht.

E.12.2 Lösung 12.2 (Schmieren?, von Seite 314)

Fakt ist: Es ist noch ein Trumpf da, der die Eichel-Neun stechen könnte: Die Eichel-Ass.

Sie sollten in diesem Fall aber unter keinsten Umständen die Herz-Sau schmieren! Dafür gibt es zwei gute Gründe.

¹⁰ „Müssen“ hier im Sinne von: Es ist das einzig naheliegende, was Rechts tun kann.

Anzahl der noch vorhandenen Trümpfe Betrachtet man die bereits gespielten Trümpfe, so stellt man fest, dass nur noch Eichel-Neun und -Ass im Spiel sind. Wenn Links die Eichel-Ass hätte, wäre es äußerst leichtsinnig von Oben (dem Spieler), seinen letzten Trumpf zu opfern, überstochen zu werden, ohne Trumpf dazustehen und das Spiel aus der Hand zu geben.

Punkte mitzählen Da es im allgemeinen aber recht schwierig ist, die Trümpfe so genau im Kopf zu haben, kann man sich auch folgendes überlegen: Mit den ersten beiden Stichen hat Ihre Partei (die Nichtspieler) bereits 46 Punkte gewonnen.

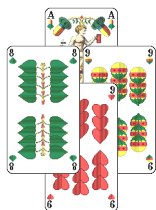
Wenn Oben tatsächlich stechen *sollte*, so muss er das mit der Ass tun. Da Rechts schon eine Zehn geschmiert hat, wären in diesem Stich dann 21 Augen, womit sie $46 + 21 = 67$ Punkte und somit gewonnen hätten – auch ohne Ihre Herz-Ass. Daher sollten Sie Ihre Herz-Ass unbedingt zurückhalten.

Anmerkung: Wenn Sie Ihre Herz-Ass doch geschmiert hätten, hätten Sie eventuell einen fatalen Fehler begangen. Spielen wir dazu folgendes Szenario durch: Sie schmieren im 6. Stich die Herz-Sau:



6. Stich – Herz-Ass verschmiert

Nun könnte es sein, dass Oben noch die Eichel-Ass und den Herz-König hat, somit die verbleibenden Stiche macht und das Spiel noch gewinnt, obwohl er es bei dem bisherigen Spielverlauf eigentlich sicher verlieren müsste:



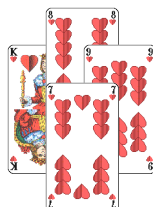
7. Stich



8. Stich – Oben gewinnt

E.12.3 Lösung 12.3 (Als Spieler Sau schonen?, von Seite 315)

Wenn Sie in diesem Stich die Herz-Sieben abwerfen, haben wir im ersten Stich folgende Situation:

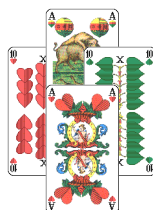


1. Stich – Herz-Sieben abgeworfen

Nun ist klar, dass noch drei Herz im Spiel sind, wovon eines (nämlich die Herz-Sau) bei Ihnen ist. Also *muss* mindestens einer Ihrer Gegner Herz frei sein.

Links sollte nun wissen, dass seine Partner (Oben und Rechts) die Herz-Sau nie hätten schonen dürfen¹¹, wenn einer der beiden sie gehabt hätte.

Also kann Links darauf schließen, dass Sie selbst die Herz-Sau haben müssen. Da er auch weiß, dass einer seiner Mitspieler dann Herz frei sein muss, könnte er in diesem Fall locker Herz nachspielen. Das könnte dann so aussehen:



2. Stich

Da Ihre Gegner nun alle wussten, dass Sie die Herz-Sau haben, konnten Sie einfach einstechen und schmieren.

Das heißt: Dadurch, dass Sie im ersten Stich nicht gestochen haben, war jedem am Tisch klar, dass Sie selbst die Herz-Sau haben *müssen*. Daher konnten Ihre Gegner Ihre Herz-Sau ziehen und stechen.

In diesem Fall hätten Sie im ersten Stich also unbedingt stechen sollen. Dann hätten Sie Ihren Herz-Spatzen vermutlich später immer noch abgegeben, aber vermutlich mit deutlich weniger Punkten.

¹¹Einer der beiden hätte die Herz-Sau zwar schonen können, aber dann zumindest die Herz-Zehn reinlegen sollen, um zu verhindern, dass Sie sich abspatzen (siehe dazu auch Abschnitt 13.6).

E.13 Einige Kniffe

E.13.1 Lösung 13.1 (von Seite 333)

Um diese Frage richtig zu beantworten, muss man sich schon einige Gedanken machen. Die erste Idee, die in dieser Situation wohl *jedem* käme, wäre, die Eichel-Sau zu legen. Warum das jedoch falsch wäre, wird im folgenden aufgezeigt.

Man sieht leicht, dass Links schon 55 Augen gemacht hat. Ihre Partei sollte also zusehen, dass er nicht mehr sticht, da er das Spiel ansonsten gewinnt.

Zunächst sollte man sich überlegen, welche Karten überhaupt noch im Spiel sind. Man kann leicht (an den Stichen) abzählen, dass *alle* Trümpfe weg sind. Das heißt, die letzten beiden Stiche werden über die Farben entschieden.

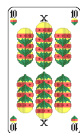
Daher sollte man sich nun Gedanken machen, welche Farbkarten überhaupt noch im Spiel sind. Auch das kann man sich leicht an den Stichen abzählen.

- Von Eichel wurden bereits Sieben (6. Stich), Ober, Neun und Zehn (alle 7. Stich) gespielt. Es fehlen also noch Sau, König, Acht:



Eichel-Ass und Eichel-Acht haben Sie selbst, sie wissen also nur von dem Eichel-König nicht, wer sie hat.

- Bei Schelln ist nur noch die Schelln-Zehn übrig:

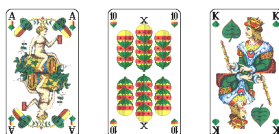


Alle anderen Schelln wurden im bisherigen Spielverlauf schon gespielt.

- Auch auf Gras ist nur noch eine Karte übrig – der König:



Nun muss man sich klar machen, welche dieser Farbkarten nicht mehr gestochen werden können (da ja keine Trümpfe mehr da sind). Es sind die folgenden:



Wichtig: Wenn Sie Ihre Eichel-Sau abwerfen, dann wird sofort der Eichel-König hoch (dann ist also der Eichel-König die höchste Eichel-Karte).

Man weiß also von den Karten Eichel-Acht, Schelln-Zehn und dem Gras-König nicht, wer von Rechts, Oben, Links welche davon hat. Daher sollte man nun alle Möglichkeiten durchgehen um zu sehen, was passiert, wenn man welche Karte legt.

Wir sehen, dass der siebte Stich bis jetzt Rechts gehört. Betrachten wir nun die zwei Möglichkeiten, die Sie haben:

Sie stechen mit der Eichel-Sau Wenn man mit der Eichel-Sau sticht, so *muss* man danach mit der Eichel-Acht raus. Wie wir uns vorher überlegt haben, kann die Eichel-Acht aber noch vom Eichel-König gestochen werden. Wenn der Eichel-König bei Oben oder bei Rechts sitzt, so gehört auch der letzte Stich Ihrer Partei und alles ist gut gegangen, weil Sie gewonnen haben.

Wenn aber der Eichel-König bei Links sitzt und wir mit der Eichel-Sau gestochen haben, so sticht Links den letzten Stich, macht die verbleibenden Punkte und gewinnt das Spiel.

Sie stellen sich mit der Eichel-Acht unter Wenn Sie den Stich nicht nehmen, sondern Ihrem Mitspieler Rechts überlassen, so kommt danach sicherlich Rechts heraus.

Nun gibt es – wie zuvor festgestellt – drei mögliche Karten, mit denen Rechts den letzten Stich eröffnen kann. Hat er den Eichel-König, so stechen Sie mit Ihrer Eichel-Sau den letzten Stich – Ihre Partei gewinnt somit.

Hat Rechts die Schelln-Zehn, so bleibt auch der letzte Stich Rechts, da niemand mehr über die Schelln-Zehn drüber kann.

Auch wenn Rechts noch den Gras-König hält, kann kein anderer Spieler mehr drüberstechen und Ihre Partei macht den letzten Stich.

In dem dargestellten Fall (und wenn Sie die ganzen Informationen parat haben) sollten Sie sich also unbedingt unterstellen, damit der letzte Stich *sicher* Ihrer Partei gehört.

Anmerkung: Diese Frage war zugegebenermaßen nicht ganz einfach. Ich glaube nicht, dass es viele Spieler gibt, die im laufenden Spiel diese Überlegungen getroffen hätten. Diese Übung war in erster Linie als schafkopferisches Gedächtnistraining gedacht und sollte verdeutlichen, *was* man sich alles herleiten kann mit den nötigen Informationen. Sollten Sie sich im dargestellten Spiel ein wenig über die Spielweise der beteiligten Spieler gewundert haben, so haben Sie das nicht ganz ohne Grund getan. Die Blätter sind in den Stichen 1 bis 6 nicht immer optimal gespielt, aber nur so konnte ich dieses, wie ich finde, sehr interessante Beispiel erzeugen.

E.13.2 Lösung 13.2 (Anspiel im vorletzten Stich, von Seite 334)

Wir betrachten zunächst die Eckpfeiler dieser Situation:

- Es sind nur noch zwei Trümpfe im Spiel: Der Herz-Ober und die Herz-Acht.

- Rechts hat erst 28 Augen, und Ihre Partei hat bereits 59 Augen.
- Es sind nur noch drei Karten im Spiel, die keine Punkte geben: Eichel-Sieben, Herz-Acht und Schelln-Neun.
- Folglich: Ein weiterer Stich, und Ihre Partei gewinnt dieses Spiel.

Sie müssen also “nur” sicherstellen, dass Ihre Partei noch (mindestens) einmal sticht. Wir unterscheiden verschiedene Fälle:

- Falls Rechts noch *beide* verbleibenden Trümpfe hat, so wird er das Spiel in *jedem* Fall gewinnen, da er alle verbleibenden Augen einfährt.

Anmerkung: Dass Rechts noch beide Trümpfe hält, ist jedoch eher unwahrscheinlich, da im 4. Stich die Schelln-Sau noch nicht gefallen ist. Wir können also vermuten, dass die Schelln-Sau noch bei Rechts steht.

- Falls einer Ihrer Partner noch den Herz-Ober hat, so ist es ebenfalls egal, welche Karte Sie ausspielen, da in diesem Fall der Herz-Ober *sicher* einen Stich für Ihre Partei machen wird, und Rechts damit verloren hat.
- Der interessanteste Fall tritt ein, wenn einer Ihrer Partner die Herz-Acht hält, und der Herz-Ober bei Rechts steht. In einem solchen Fall muss unter allen Umständen verhindert werden, dass die Herz-Acht Ihres Partners im gleichen Stich fällt wie der Herz-Ober von Rechts.

Daher *müssen* Sie in der gezeigten Situation zur Eichel-Ass greifen:

- Wenn Rechts ebenfalls eine Eichel-Karte hält, muss er diese zugeben, und Ihre Partei gewinnt das Spiel.
- Wenn Rechts Eichel frei ist, so muss er mit dem Herz-Ober stechen. Dann kann Ihr Partner im letzten Stich mit der Herz-Acht abräumen.

Wir haben gesehen, dass man in jedem Fall das Optimum (d.h. den Spielgewinn) erreichen kann, wenn man die Eichel-Sau anspielt.

Anmerkung: Das gefährliche an dieser Situation ist, dass Sie stark davon ausgehen können, dass die Schelln-Sau bei Rechts steht. Daher ist die Verlockung groß, das kleine Schelln anzuspielen und damit die Sau zu ziehen — in der Hoffnung, dass Links den verbleibenden Trumpf hält und einstechen kann. Allerdings wäre es fatal, wenn Links keinen Trumpf mehr hätte (sondern beispielsweise zwei Eichel-Karten) und Oben sowohl Herz-Acht als auch das letzte Schelln hält. In dieser konkreten Situation hätte Rechts ein so gut wie sicher verlorenes Spiel in letzter Minute noch gerettet.

E.13.3 Lösung 13.3 (von Seite 335)

- (a) Besonders auffällig an diesem Stich ist, dass die Eichel-Sau fehlt. Dies kann verschiedene Ursachen haben. Wir sollten von vornherein die Möglichkeit ausschließen, dass Rechts die Eichel-Sau hat. Denn:

Hätte er die Eichel-Sau, so hätte er wohl mit ihr gestochen, und somit einen Punkt mehr erzielt als “nur” mit der Eichel-Zehn.

Bleiben Links oder Oben als Halter der Eichel-Sau in Frage. Oben könnte die Eichel-Sau halten, wenn er sie geschont hat (wie in Abschnitt 11.8 beschrieben). Auch Links könnte die Eichel-Sau halten (wie beispielsweise in Abschnitt 10.10 angesprochen).

- (b) Ihre Partei hat bereits 39 Augen. Wir können davon ausgehen, dass keiner Ihrer Mitspieler mehr Trumpf besitzt:
- Rechts war im vierten Stich bereits Trumpf frei.
 - Oben hat im vierten Stich den Gras-König zugegeben. Hätte er noch die Gras-Neun, so hätte er diese wohl gelegt. Hätte er den Herz-Unter, so hätte er damit stechen sollen, und im Anschluss mit dem Gras-König nochmal stechen können.

Wir folgern, dass Links noch genau zwei Trümpfe (Herz-Unter und Gras-Neun) und eine Farbkarte. Mit dem Wissen, dass Links bereits Herz und Schelln frei war, lässt sich leicht ersehen, dass diese Farbkarte ein Eichel sein *muss*.

Folglich hängt der Ausgang dieses Spiels also nur noch davon ab, ob Links die Eichel-Sau hält oder eine andere Eichel-Karte. Um das Spiel zu gewinnen, *müssen* Sie in diesem Fall die Herz-Zehn – wenn auch auf Verdacht – schmieren, sodass Oben, sofern er die Eichel-Sau im fünften Stich geschont hat, den Sack zumachen kann.

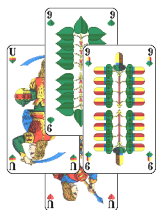
E.14 Spielweise

E.14.1 Lösung 14.1 (Nahezu aussichtsloser Wenz, von Seite 351)

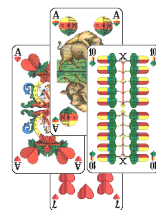
Um es kurz zu machen: Ihre Gewinnchancen sind äußerst schlecht. Sie geben sicherlich einen Trumpfstich und vermutlich noch zwei Stiche durch Ihre Spatzen ab.

Eigentlich das einzige, worauf Sie vertrauen könnten, ist, dass Ihre Gegner im Laufe des Spiels Schelln abwerfen und vielleicht Ihre Schelln hoch werden oder zumindest die Schelln-Spatzen günstig abwerfen können.

Daher sollten Sie in einer derartigen Situation (auch wenn es schwerfällt) vielleicht einfach munter den letzten Unter spielen, und anschließend mit einem niedrigen Herz den letzten Trumpf bei Ihren Gegnern abräumen. Das könnte dann so aussehen:



3. Stich



4. Stich – Schelln-Ass verschmiert

Nun *könnte* es sein, dass der nächste Stich folgendermaßen abläuft:



5. Stich – Ihre Schelln-Neun wird hoch

Da bereits einige Schelln weg sind, wird Ihre Schelln-Neun plötzlich hoch!

Das einzige, was Sie in dieser Situation auf keinen Fall tun sollten, ist, “zuzugeben”, dass Sie schätzen, das Spiel zu verlieren. Denn dann können Sie genauso gut gleich aufgeben und das Spiel verloren geben.

E.14.2 Lösung 14.2 (Trumpfzahl herleiten, von Seite 352)

Betrachten wir die Situation, in der wir uns befinden: Nach den gezeigten drei Stichen sollte jeder Spieler wissen, wer mit wem zusammengehört (sofern alle richtig spielen): Rechts hat im ersten Stich Farbe gespielt, ist also vermutlich Nichtspieler. Sie haben Rechts geschmiert, gehören also vermutlich zu ihm. Wenn diese Überlegungen stimmen (was sehr wahrscheinlich ist, falls alle Spieler korrekt spielen), so weiß Links von Beginn an, dass er zu Oben gehört, da er die Rufsau hat.

Nun zur eigentlichen Frage: Oben hat auf Schelln die Schelln-Zehn zugegeben. Da Schelln durchgegangen ist und sie drei Schelln-Karten hatten, *muss* Oben die Schelln-Zehn blank gehabt haben. Eine blank Schelln-Zehn ist jedoch eine sehr guter Kandidat für die Ruffarbe (siehe Abschnitte 3.5.1 und 3.5.2). Es stellt sich also die Frage, warum Oben *nicht* auf die Schelln-Sau gespielt hat, sondern auf die Alte.

Da eine blank Schelln-Zehn eine Top-Rufkarte ist, kann es fast nur so sein, dass Oben auch auf Eichel eine blank Zehn hatte (also eine genau so gute Rufkarte für die Eichel-Sau). Somit haben wir bei Oben die blank Schelln- und die blank Eichel-Zehn verortet. Gras war Oben frei (siehe erster Stich). Somit

kann Oben – neben seinen zwei blanken Zehnern – nur Trumpf gehabt haben. Oben hatte zu Beginn des Spiels also sechs Trümpfe.

E.14.3 Lösung 14.3 (Zusammengehörigkeit, von Seite 353)

Im ersten Stich hat Links den Schelln-Ober abgeworfen — ohne jedoch damit zu stechen. Allerdings offenbart sich im zweiten Stich, dass Links durchaus die Möglichkeit gehabt hätte, einen anderen, kleineren Trumpf abzuwerfen (nämlich den Gras-Unter). Wenn wir davon ausgehen, dass die Spieler, also insbesondere Links, vernünftig spielen, lässt das folgende Schlüsse zu:

- Links wollte im ersten Stich “schmieren” und hat daher den Schelln-Ober statt den Gras-Unter beigegeben. Links ist also aller Voraussicht nach der Partner von Oben, sodass Sie mit Rechts dieses Rufspiel bestreiten werden.
- Links sollte dieses Risiko jedoch nur eingehen, wenn er auch noch mit dem Eichel-Unter aufwarten kann. Ansonsten würde er einen echt besseren Trumpf abwerfen als den Eichel-Unter, der eventuell bei den Gegnern stehen könnte (siehe dazu auch Abschnitt 11.7). Sie können also annehmen, dass Links den Eichel-Unter auch noch hält.
- Hätte Links noch kleinere Trümpfe, so hätte er einen dieser wohl im ersten Stich beigegeben.
- Insbesondere hätte Links die Trumpfschmier geschmiert. Also muss die Trumpfschmier entweder bei Oben oder aber bei Rechts sitzen.

Mit etwas Vorstellungsgabe können wir sogar noch weiter argumentieren: Links hält also vermutlich nur noch den Eichel-Unter. Insgesamt sind bereits acht Trümpfe abgespielt, sodass insgesamt noch sechs Trümpfe im Spiel sind. Oben wird kaum die fünf – neben dem Eichel-Unter – verbleibenden Trümpfe selbst halten, da er sonst (bei anfänglich sieben eigenen Trümpfen) wohl ein Einzelspiel gewagt hätte.

Dementsprechend sitzt also noch mindestens ein Trumpf bei Rechts. Außer dem Eichel-Unter befinden sich nun noch der Herz-Ober, und Herz-Sau, -Zehn, -Neun, -Sieben im Spiel. Den Herz-Ober müssen wir fast sicher bei Oben vermuten, da er sonst ein sehr hohes Risiko im ersten Stich eingegangen wäre, indem er den Eichel-Ober spielte. Folglich hat Ihr Partner Rechts voraussichtlich noch mindestens eine Herz-Karte.

E.14.4 Lösung 14.4 (Eine Turniersituation, von Seite 354)

Ihre Karten haben Sie insofern in eine knifflige Situation gebracht, als dass kein Rufspiel möglich, ein Wenz ziemlich riskant, und ein Solo zumindest als ungewöhnlich zu bezeichnen ist.

Der farblose Wenz birgt gravierende Probleme:

- Sie selbst halten so gut wie alle Herz-Karten, sodass Sie bereits einen Ihrer wertvollen Unter opfern müssen, wenn eine andere Farbe als Herz angespielt wird. Da Ihre Gegner *alle* anderen Säue haben, kann es sehr gut sein, dass eine dieser Säue angespielt wird, sodass Sie – um zu stechen – einen Unter setzen müssen.

Doch selbst wenn keine Sau angespielt wird, ist die Wahrscheinlichkeit hoch, dass der Ausspieler *nicht* ausgerechnet zum Herz-Ober greift, der Sie plötzlich in eine angenehme Situation bringen würde. Dann stünden Sie mit einem einzigen Unter da, wohingegen Ihre Gegner noch zwei Unter und zwei Asse halten.

- Außerdem kann es sein, dass einer Ihrer Gegner die verbleibenden Unter hält. In diesem Fall kann es sein, dass ebendieser Gegner diese Unter spielt, um Ihnen Ihre Trümpfe zu ziehen. Danach haben Ihre Gegner leichtes Spiel, solange sie es schaffen, *nicht* Herz anzuspielen. Wenn Ihre Gegner nur halbwegs gut spielen, werden sie versuchen, so lange wie möglich Farben zu spielen, die Sie nicht mehr stehen können — was bei Ihren Karten kein allzu großes Problem für Ihre Gegner darstellen sollte.

Wir haben gesehen, dass der Wenz so gut wie sicher den Bach runtergeht. Als Alternativen bleiben: Das Spiel verfallen lassen¹² oder aber ein Solo wagen.

Wir wollen uns nun ansehen, warum das Herz-Solo in einem solchen Fall vielleicht nicht die schlechteste Variante darstellt. Von Ihren drei Mitspielern hat kein einziger ein Spiel angekündigt — insbesondere kein Rufspiel. Das kann verschiedene Gründe haben.

Eventuell gibt es einen Gegner, der viele Trümpfe hat, aber gesperrt ist. Das ist durchaus möglich, aber Sie sollten bedenken, dass dies nicht der Regelfall ist. Die andere, vermutlich wahrscheinlichere Erklärung ist, dass Ihre Gegner sich einfach nicht stark genug fühlen, ein Rufspiel zu spielen. In diesem Fall ist es auch ab und an so, dass man keine Farbe frei ist und daher vielleicht einem anderen Spieler den Vortritt lässt. Unter diesen Voraussetzungen wären Ihre Mitspieler dementsprechend auch nicht als unbezwingbare Gegner eines Herz-Solos einzustufen.

Natürlich mache ich Ihnen keine Vorschriften, aber ich rate durchaus an, in einer solchen oder vergleichbaren Situation das Herz-Solo zu probieren. Ihre Gegner halten zwar die höchsten sechs Trümpfe, aber die Chancen, dass Ihr bester Gegner maximal drei Trümpfe hält, stehen recht gut (siehe dazu auch Abschnitt 15.7.1).

E.15 Theoretische Betrachtungen

E.15.1 Lösung 15.1 (von Seite 396)

Gesucht sind die möglichen Reihenfolgen, in denen Sie die Karten in Ihrer Hand von links nach rechts anordnen können. Wie in Abschnitt 15.1 erklärt, gibt es $8! = 40320$ Möglichkeiten, 8 verschiedene Elemente (in diesem Fall Karten) nebeneinanderzustellen.

E.15.2 Lösung 15.2 (Solo Tout mit nur vier Obern, von Seite 396)

Da sie nur die vier höchsten Trümpfe zur Verfügung haben, um aufzuräumen, darf Ihr stärkster Gegenspieler höchstens 4 Trümpfe haben, wenn Sie das Spiel gewinnen wollen.

¹²Üblicherweise haben Turnierregeln Vorkehrungen für den Fall getroffen, dass kein Spieler spielen will (siehe Abschnitt A.5).

Wie Sie aus Tabelle 15.19 entnehmen können, ist die Wahrscheinlichkeit dafür 54.57%.

E.15.3 Lösung 15.3 (Faustregel für Rufspiel, von Seite 396)

Wie wir Tabelle 15.19 entnehmen können, wird in der Mehrheit aller Fälle ($59.63\% + 13.34\% = 72.97\%$) der stärkste andere Spieler höchstens vier Trumpf haben. Also haben wir in diesen gut 70% die meisten Trümpfe auf der Hand. In immerhin noch 23.39% der Fälle hat ein anderer Spieler gleich viele Trümpfe wie wir selbst. Dass ein anderer Spieler tatsächlich *mehr* Trümpfe hat als wir selbst, kommt in nicht einmal 4% der Fälle vor.

Hat man selbst hingegen nur vier Trümpfe, so ist die Wahrscheinlichkeit, dass alle anderen Spieler ebenfalls höchstens 4 Trümpfe haben, bei 54.57%. Im Umkehrschluss heißt das aber, dass in 45.43% aller Fälle ein anderer Spieler trumpfmäßig stärker als wir mit unseren 4 Trümpfen ist.

Somit ist man mit 5 Trumpf tendenziell eher in der Lage, oft genug Trumpf spielen zu können, und den Gegnern ihre Trümpfe zu ziehen, wohingegen man mit 4 Trumpf schon kämpfen muss.

E.15.4 Lösung 15.4 (Theoretische Überlegungen, von Seite 397)

Zugegebenermaßen, keine leichte Aufgabe. Eine mögliche Herangehensweise ist die folgende: Man betrachtet zunächst die Trumpfverteilungen, die relativ gut sind. Das sind die Verteilungen (2, 2, 2), (3, 2, 1) und (3, 3, 0). Die Wahrscheinlichkeit, dass eine dieser drei Verteilungen vorliegt, beträgt $16.3095\% + 55.9185\% + 6.98981\% = 79.2178\%$. Das bedeutet, dass in knapp 80% der Fälle höchstens drei Farbkarten auf Trumpfstiche geschmiert werden können.

Auf Trumpf machen Ihre Gegner sicherlich die vier Unter, die Herz-Ass und vermutlich auch noch den Herz-Ober. Das ergibt insgesamt 22 Augen. Zusätzlich können wir die 3 Farbkarten (in 80% der Fälle) rechnen. Da Sie selbst alle Farbasse haben, können Ihre Gegner höchstens die Farbzehnen schmieren, also 30 Augen. Somit hätten Ihre Gegner nach der Rechnung 52 Augen.

Dieses Spiel ist also durchaus gewinnbar, aber riskant. Es kann nämlich auch noch vorkommen, dass ein Gegner eine Farbe frei ist und eine Ihrer Farbsauen sticht. Daher sollte man die zuvor erwähnten 79.2178% nicht überschätzen. Sie berücksichtigen diesen Sachverhalt nämlich nicht.

Die Wahrscheinlichkeit, dass kein Spieler eine Farbe frei ist, kann man sich mit der Faustregel aus Abschnitt 15.9.2 zumindest näherungsweise herrechnen. Dazu betrachtet man zunächst, dass, wenn man bei einem Farbwenz von einer Farbe eine einzige Karte hat, die Wahrscheinlichkeit bei 82.21% liegt, dass kein anderer Spieler diese Farbe frei ist. Dies kann aus Tabelle 15.23 entnommen werden¹³.

Nun legt man die Faustregel zugrunde und muss folgendes multiplizieren $0.8221 \cdot 0.8221 \cdot 0.8221 \approx 0.5556 = 55.56\%$. Laut Faustregel wird also in über der Hälfte aller Fälle kein Gegner von Beginn an irgendeine Farbsau frei sein.

¹³Dort betrachtet man den Eintrag 17.79%, der angibt, mit welcher Wahrscheinlichkeit eine einzelne Farbsau gestochen wird. Also wird sie in $100\% - 17.79\% = 82.21\%$ nicht gestochen.

E.15.5 Lösung 15.5 (Wenz Tout mit 2 Untern, von Seite 397)

Sie verlieren dieses Spiel nur dann, wenn einer Ihrer Gegenspieler die beiden verbleibenden Unter hält, die beiden Unter also nicht verteilt sind.

Aus Tabelle 15.11 können Sie entnehmen, dass in ca. 30% aller Fälle die beiden Unter bei einem einzigen Gegner sind. In knapp 70% aller Fälle stehen die Unter auseinander.

Daher sollten Sie – *rein nach der Wahrscheinlichkeit* – einen Tout spielen. Sie gewinnen ihn in 70% der Fälle.

Aber: Sie sollten folgendes bedenken: Wenn einer Ihrer Gegner die beiden verbleibenden Unter hat, so gibt er hundertprozentig ein Kontra, was den Spielpreis verdoppelt. Das heißt, Sie können zwar gewinnen, zahlen bei Verlust aber sicher den doppelten Preis dessen, was Sie gewonnen hätten.

Wir bezeichnen mit p den Preis, den der Wenz einfach gekostet hätte (beispielsweise 50 Cent). Der Wenz als Tout hätte also $2p$ (analog zum Beispiel also 100 Cent) gekostet.

Mathematisch gesprochen bedeutet das, dass Sie beim Tout folgenden Erwartungswert haben:

$$E(\text{Gewinn beim Tout}) \approx 0.7 \cdot 2p + 0.3 \cdot (-2 \cdot 2p) = 0.2p \quad (\text{E.1})$$

Betrachtet man den Erwartungswert beim normalen Spiel (das man hundertprozentig gewinnt), dann kommt man auf

$$E(\text{Gewinn beim Normalspiel}) = p. \quad (\text{E.2})$$

Daran sieht man – mathematisch – dass man im Mittel besser davon kommt, wenn man den Wenz normal (und nicht als Tout) spielt. Denn dann hat man sicher einen Gewinn von p , was eine größere Zahl ist als $0.2p$.

E.15.6 Lösung 15.6 (Wenz-Tout mit einem Unter, von Seite 397)

Wie man aus Tabelle 15.21 entnehmen kann, ist die Wahrscheinlichkeit, dass jeder Gegner genau 1 Unter hat 25.3%. Da man dieses Spiel nur gewinnt, wenn genau diese Konstellation vorliegt, gewinnt man es in 25.3% aller Fälle.

E.15.7 Lösung 15.7 (Schelln-Wenz Tout?, von Seite 397)

Betrachtet man das angegebene Spiel, so stellt man fest, dass 6 Trümpfe bei den Gegnern sind. Man selbst verliert das Spiel nur, wenn einer der folgenden Fälle eintritt:

- Ein Gegner hat alle verbleibenden Trümpfe. Dies entspricht der Trumpfverteilung (6,0,0), die mit einer Wahrscheinlichkeit von 0.062% auftritt, wie man Tabelle 15.10 entnehmen kann.
- Ein anderer Gegner hat vier oder fünf Trümpfe, wobei der Schelln-Unter einer davon sein muss. Das heißt, in diesem Fall hätten wir eine der folgenden Trumpfaufteilungen: (4,2,0), (4,1,1) oder (5,1,0).

Die entsprechenden Wahrscheinlichkeiten für diese Trumpfaufteilungen betragen 8.737, 9.985% und 1.997% (ebenfalls nachzulesen in Tabelle 15.10). In Summe macht das 20.719%.

Nun ist in diesen Wahrscheinlichkeiten (für vier oder fünf Trümpfe) jedoch nicht berücksichtigt, dass unter den 4 (bzw. 5) Trümpfen auch wirklich der Schelln-Unter vorhanden ist. Daher stellen diese Wahrscheinlichkeiten eine Obergrenze dar.

Das bedeutet, die Wahrscheinlichkeit, dieses Spiel zu verlieren, ist *höchstens* $0.062\% + 20.719\% = 20.781\%$.

Anmerkung: Wer an den genauen Wahrscheinlichkeiten für vier oder fünf Trümpfe *mit Schelln-Unter* interessiert ist, dem sei folgendes gesagt:

- Betrachten wir zunächst den Fall, dass der stärkste Ihrer Gegner 5 Trümpfe hat. Das heißt, er hat alle verbleibenden Trümpfe bis auf einen. Dieser eine Trumpf, der ihm fehlt, ist einer der folgenden:



Nur wenn er den Schelln-Unter *nicht hat*, kann er nichts gegen Ihre fünf Trümpfe ausrichten. Da es insgesamt 6 verbleibende Karten gibt, stehen die Chancen 1 zu 6, dass er den Schelln-Unter hat. Oder andersrum: Mit einer Wahrscheinlichkeit von $\frac{5}{6} = 83.333\%$ hat der Gegner mit 5 Trumpf auch den Schelln-Unter!

- Nun zu dem Fall, in dem der stärkste Gegenspieler 4 Trümpfe hat. Hierbei fehlen dem stärksten Gegenspieler 2 der verbliebenen 6 Trümpfe. Die Chance, dass er den Schelln-Unter hat, beläuft sich auf $\frac{\binom{1}{1} \cdot \binom{5}{3}}{\binom{6}{4}} = 66.67\%$

Bringt man diese Ergebnisse nun mit den zuvor gewonnen Erkenntnissen zusammen, so erhält man, dass die Verlustwahrscheinlichkeit bei

$$0.062\% + (8.737\% + 9.985\%) \cdot 83.333\% + 1.997\% \cdot 66.67\% = 16.995\%$$

liegt. Man kann von den ursprünglich angenommenen 20.781% also nochmal ein paar Prozent runtergehen.

E.15.8 Lösung 15.8 (Durchschnittliche Anzahl an Trümpfen, von Seite 398)

- Da Sie selbst 8 Trümpfe halten, sind $14 - 8 = 6$ Trümpfe bei Ihren Gegnern. Da es insgesamt 3 Gegner gibt, hat jeder Gegner durchschnittlich $\frac{6}{3} = 2$ Trümpfe.
- Um diese Frage zu beantworten, lohnt sich ein Blick in Tabelle 15.19. Dort sieht man folgendes:

- Mit einer Wahrscheinlichkeit von 16.31% hat der stärkste Gegner 2 Trümpfe.
- Mit einer Wahrscheinlichkeit von 62.91% hat der stärkste Gegner 3 Trümpfe.
- Mit einer Wahrscheinlichkeit von 18.72% hat der stärkste Gegner 4 Trümpfe.
- Mit einer Wahrscheinlichkeit von 2.00% hat der stärkste Gegner 5 Trümpfe.
- Mit einer Wahrscheinlichkeit von 0.06% hat der stärkste Gegner alle 6 verbleibenden Trümpfe.

Um nun den Durchschnittswert zu erhalten, muss man einfach das gewichtete Mittel berechnen: $0.1631 \cdot 2 + 0.6291 \cdot 3 + 0.1872 \cdot 4 + 0.02 \cdot 5 + 0.0006 \cdot 6 \approx 3.0659$ Trümpfe.

- (c) Es ist klar, dass der schwächste Gegner zwischen 0 und 2 Trümpfen haben *muss*¹⁴.

Die nun aufgeführten Wahrscheinlichkeitswerte können in Tabelle 15.9 nachgeschlagen werden.

- Hat der schwächste Gegner 0 Trümpfe, so liegt entweder die Verteilung (6,0,0), (5,1,0), (4,2,0) oder (3,3,0) vor. Die Wahrscheinlichkeit, dass eine dieser Verteilungen vorliegt, liegt bei $0.062409\% + 1.99709\% + 8.73726\% + 6.98981 \approx 17.79\%$.
- Hat der schwächste Gegner 1 Trumpf, so kommen folgende Verteilungen in Frage: (4,1,1) oder (3,2,1). Die Wahrscheinlichkeit für diesen Fall beträgt also $9.98544\% + 55.9185\% \approx 65.90\%$.
- Damit der schwächste Gegner genau 2 Trümpfe hat, muss die Trumpfverteilung (2,2,2) vorliegen, was mit einer Wahrscheinlichkeit von 16.31% passiert.

Um nun die durchschnittliche Anzahl an Trümpfen beim schwächsten Gegner zu bestimmen, rechnet man $0.1779 \cdot 0 + 0.6590 \cdot 1 + 0.1630 \cdot 2 \approx 0.98$. Das heißt, der schwächste Sologegner hat im Mittel 0.98 Trümpfe (sofern man mit 8 eigenen Trümpfen spielt).

E.15.9 Lösung 15.9 (Solo ohne 13, von Seite 398)

Ein solches Spiel ohne 13 Laufende kann man nur gewinnen, wenn man selbst die drei Farbsäue ohne Schmier hat. Das heißt, man hat einen einzigen Trumpf (Herz-Sieben) und 7 Farbkarten, darunter die Gras-, die Eichel-, und die Schelln-Sau.

Es können also folgende Fälle eintreten:

- Man hat von zwei Farben je 3 Karten, von der dritten Farbe die Sau blank. Dann hätte man also das Farbenprofil (3, 3, 1).
- Man hätte von einer Farbe 3 Karten, von den anderen beiden Farben jeweils 2. Dies würde im Farbenprofil (3, 2, 2) resultieren.

Wie in Abschnitt 15.9.2 erläutert, betrachten wir, um die Wahrscheinlichkeit zu errechnen, dass alle Farben laufen, Tabelle 15.22, und errechnen anhand dieser Tabelle die zugehörigen Wahrscheinlichkeiten:

¹⁴Hätte er mehr als 2 Trümpfe, so gäbe es zwingend einen anderen Gegner, der weniger Trümpfe hätte.

- Für das Farbenprofil (3, 3, 1) betrachten wir die Wahrscheinlichkeit, dass eine Farbe läuft, von der man selbst 3 Karten hält (sie liegt bei 25.3%). Außerdem benötigen wir die Wahrscheinlichkeit, dass eine Farbe läuft, von der wir selbst nur 1 Karte halten (sie liegt bei 69.57%). Multipliziert man diese miteinander, so erhält man $0.253 \cdot 0.253 \cdot 0.6957 \approx 0.045 = 4.5\%$.
- Liegt das Farbenprofil (3, 2, 2) vor, so muss man die Wahrscheinlichkeiten 25.3%, und zweimal 50.59% betrachten. Dies ergibt $0.253 \cdot 0.5059 \cdot 0.5059 \approx 0.06475 = 6.48\%$.

In jedem Fall läge also die Wahrscheinlichkeit, dass alle Farben laufen, bei nicht einmal 7%.

E.15.10 Lösung 15.10 (Wenz ohne vier, von Seite 398)

Tabelle 15.23 sagt uns, dass die Wahrscheinlichkeit, dass eine Farbe beim Wenz zu 69.57% durchgeht, wenn man selbst zwei Karten dieser Farbe hält.

Hat man von einer Farbe drei Karten, so beträgt die Wahrscheinlichkeit, dass die Farbe läuft, 50.59%.

Hat man vier Karten einer Farbe, so geht diese zu 25.3% durch.

Wenn man eine Farbe blank (also nur eine Karte dieser Farbe hat), so läuft sie mit einer Wahrscheinlichkeit von 82.21%.

Somit ergibt sich:

- (a) Laut Faustregel müssen wir für diesen Fall folgendes berechnen:

$$\underbrace{0.6957}_{\text{Eichel}} \cdot \underbrace{0.6957}_{\text{Gras}} \cdot \underbrace{0.6957}_{\text{Herz}} \cdot \underbrace{0.6957}_{\text{Schelln}} \approx 0.234 = 23.4\%$$

Das heißt, in gut einem Fünftel aller Fälle laufen alle Farben.

- (b) Hierbei müssen wir folgende Berechnung durchführen:

$$\underbrace{0.5059}_{\text{Eichel}} \cdot \underbrace{0.6957 \cdot 0.6957}_{\text{jeweils Gras und Herz}} \cdot \underbrace{0.8221}_{\text{Schelln}} \approx 0.2012 = 20.12\%$$

Hier ist die Gewinnwahrscheinlichkeit also schon niedriger.

- (c) Analog zu den vorigen Fällen rechnen wir hier folgendes: $0.8221 \cdot 0.8221 \cdot 0.6957 \cdot 0.253 \approx 0.1189 = 11.89\%$.

E.15.11 Lösung 15.11 (Rufsau gestochen?, von Seite 399)

Jemand ist Gras frei, wenn eine der folgenden Farbenverteilungen für Gras herrscht: (4, 0, 0), (3, 1, 0) oder (2, 2, 0). Summiert man die Wahrscheinlichkeiten auf, so erhält man $1.98\% + 25.3\% + 22.13\% = 49.41\%$.

Ein Gegner ist also mit einer Wahrscheinlichkeit von 49.41% Gras frei.

E.15.12 Lösung 15.12 (Solo mit drei Karten einer Farbe, von Seite 400)

Diese Fragen sollten recht schnell zu beantworten sein, wenn man Tabelle 15.15 begutachtet.

- (a) Dass jeder Gegner genau ein Herz hat, entspricht dem Eintrag $(1, 1, 1)$ in Tabelle 15.15. Die Wahrscheinlichkeit dafür beträgt 25.3%.
- (b) Hier ist es etwas kniffliger. In Abschnitt 15.14 wird zwar ein ähnliches Problem angegangen, jedoch wird explizit darauf hingewiesen, dass man den Spezialfall dieser Übung in anderen Tabellen nachschlagen sollte.

Wir betrachten also Tabelle 15.15 und stellen fest, dass die Verteilung $(3, 0, 0)$ nicht sein kann, da Oben und Rechts bereits Karten der Farbe gespielt haben und daher nicht zwei Spieler frei sein können. Es bleiben also $(2, 1, 0)$ und $(1, 1, 1)$ übrig. Diese beiden geben nun die "Gesamtheit" von $66.4\% + 25.3\% = 91.7\%$. Die Konstellation $(1, 1, 1)$ tritt mit 25.3% ein, weswegen wir den Anteil dieser 25.3% an den 91.7% berechnen. Wir erhalten als Ergebnis $\frac{25.3}{91.7} \approx 27.6\%$.

Literaturverzeichnis

- [Bos06] Karl Bosch. *Elementare Einführung in die Wahrscheinlichkeitsrechnung*. Vieweg+Teubner, 2006.
- [Cer04] Florian Cermak. Wahrscheinlichkeitsrechnung beim Schafkopf. Facharbeit aus dem Fach Mathematik, 2004. Jahreszahl evtl. abweichend.
- [Dil13] Stefan Dillig. *Schafkopfen ist kein Glücksspiel: Ihre Gewinnchancen bei Sauspiel, Wenz, Solo und Tout*. GRIN Verlag, 2013.
- [Dil17] Stefan Dillig. *Schafkopf: Mit Taktik zum Erfolg*. Dillig, 2017.
- [Mag05] Manfred Magg. Facharbeit: Wahrscheinlichkeitsberechnung beim Schafkopf, 2005. http://www.schafkopfschule.de/Facharbeit_Maff_m._Bilder.pdf.
- [Mar09] Günter Marwitz. *Schafkopf richtig spielen und gewinnen: Tipps, Techniken, Tricks*. AniMazing GmbH, 2009.
- [Mer09] Adam Merschbacher. *Schafkopf: Das anspruchsvolle Kartenspiel*. PLIZ, 2009.
- [Pes92] Wolfgang Peschel. *Bayerisch Schaffkopfen: Wissenswertes, Humoriges: mit den offiziellen Regeln des Bayerischen Schaffkopf-Vereins*. Stöppel, 1992.
- [Pes93] Wolfgang Peschel. *Gewinnen beim Schaffkopf (Schafkopf)*. Rau Walter, 1993.
- [Reg15] Marga Regitz, Barbara, Beckstein. Meine kleine Schafkopffibel, 2015. https://issuu.com/tucher/docs/meine_kleine_schafkopffibel.
- [Wik08] Wikipedia. <http://de.wikipedia.org/wiki/Schafkopf>, 2008.

Index

- Abfrage, 16
- Abheben, 15
- Ablauf, 15
- abspatzen, 7
- Anspiel, 188, 233
 - Rufspiel, 236
 - Solo, 140
 - Wenz, 240
- ausspielen, 233
- Austeilen, 15
- Auswertung, 18

- Beispiel
 - Farbgeier, 162
 - Farbwenz, 159
 - Ramsch, 203
 - Rufspiel, 36, 54, 69, 72, 75, 77, 81, 84, 91, 97
 - Solo, 123, 132, 137
 - Wenz, 173–179, 181
- Bluff, 347
- Buch, 11

- doppeln, 381
- Dreier, 405
- durchgehen, 6
- Durchmarsch, 208

- Einführung, 3
- einstecken, 259, 269
- Erfolg, 337, 340

- Faktoren, 3

- Farbe, 22, 292, 294
 - frei, 329
 - höchster, 292
 - Merken, 227
 - stechen, 269
- Farbgeier, 157
- Farbwenz, 157
- Farbzwang, 23, 24
- Fortsetzung, 67, 81
- frei, 6, 269, 294, 296, 317, 329, 363

- Geier, 171
 - Farbgeier, 157
- Geld, 443
- gesperrt, *siehe* Renonce
- Gewinn, 283
- Grundlagen, 3

- höchster, 292
- hineinversetzen, 341
- Hochzeit, 95

- Informationen, 221

- Kaiser, 171
- Karte
 - kurze, 403
- Karten, 5
 - Bezeichnungen, 6
- Kartenwert, 5
- Kniffe, 317

- Laufende, 246, 359, 388

- Merken, 221
- merken
 - Farbkarten, 227
 - Punkte, 228
 - Training, 230
 - Trumpf, 226
- Mitspieler, 329
- Mittelhand, 267

- Nachspielen, 192, 241
- NetSchafkopf, 230
- Nichttrumpf
 - Anspiel, 236
 - Rufspiel, 21

- Partei
 - Rufspiel, 28
- Position, 122, 237, 319, 345
- provozieren, 240
- psychologisch, 320

- Ramsch, 199, 200
- Rangfolge, 26
- Regeln, 8
- Renonce, 95
- Risiko, 337
- Rufsau, 42, 46
- Rufspiel, 21
 - Anspiel, 236
- runterzählen, 223

- Sau, 275
 - Anspiel, 249
 - besetzt, 179
- sausspiel.de, 231
- Schafkopfspiel, 3
- Schieben, 213
- Schieber, 211
- Schieberrunde, 211
- Schmier, 251, 298, 305
- Schmieren, 289
- schmieren, 6
- Schonen
 - Sau, 275
 - Sie, 147, 357
 - SK-Win, 231
 - Solo, 117
 - mögliche, 427
 - Sortierung, 345
 - Spatz, 126, 305, 324
 - Spiel, 17
 - Spielabfrage, 16
 - Spieler
 - Bezeichnungen, 16
 - Spieleröffnung, 60
 - Rufspiel, 41, 56, 58
 - Spielweise, 337, 339
- Stechen
 - Ramsch, 200
 - Solo, 134
- stechen, 26, 259, 266, 267
 - immer, 266
- Stich
 - erster, 51, 60
 - letzter, 326
 - vorletzter, 326
- Stichoptionen, 187
- Stoß, 330, 349
 - Farbgeier, 164
 - Farbkaiser, 164
 - Farbwenz, 164
 - Geier, 193
 - Kaiser, 193
 - Rufspiel, 88
 - Solo, 145
 - Wenz, 193
- Suchen, 236
 - nicht, 253

- Täuschung, 323, 347
- Theorie, 355
- Tout, 146, 348
- Trümpfe
 - vergessen, 159
- Trumpf

- Anspiel, 236, 243
- Anzahl, 358, 361
- benachbart, 274
- Farbgeier, 158
- Farbkaiser, 158
- Farbwenz, 157
- freimachen, 296
- Geier, 171
- hoch, 281
- Kaiser, 171
- Lücke, 226
- merken, 226
- Ramsch, 199
- Rufspiel, 21
- Schonen, 281
- Solo, 117
- Wahl, 243
- Wenz, 171
- zählen, 331
- Trumpfen, 67
- trumpfen, 123
- Trumpflücke, 226
- Trumpfwahl, 127
- Trumpfzwang, 23, 24
- Turnier, 10
- Vorbereitung, 15
- Vorschmeißen, 350
- Vorteil
 - psychologischer, 320
- Wahrscheinlichkeit, 355
- Weg
 - kurz, 237
 - lang, 237
- wegwerfen, 343
- Wenz, 171
 - Anspiel, 240
 - Farbwenz, 157
- Wert, 5
- WinSchafkopf, 230
- Zehn, 289, 323
- Ziel
 - Farbgeier, 159
 - Farbkaiser, 159
 - Farbwenz, 159
 - Ramsch, 199
 - Rufspiel, 28, 35
 - Solo, 118
 - Wenz, 173
- zugeben, 289
- Zweier, 405