

Sinnvoller Einsatz von hohen Trümpfen

Immer wieder stellt sich einem Spieler die Frage, wann ist der richtige Zeitpunkt um z.B. seine Herz 10, die Kreuz Dame oder die Pik Dame ins Spiel zu bringen.

Hier ein paar gute Gründe für den Einsatz hoher Trümpfe:

Ergreifen der Initiative

- Legen der Herz 10, um die eigenen Fehl Asse zu bringen, bevor es der Gegner tut, unabhängig davon, welcher Partei man angehört.
- Legen der Herz 10, um die Gegner davon abzuhalten, gefährliche Fehlfarben auf- bzw. nachzuspielen.
- Legen der Herz 10, um seinem Partner rechtzeitig, also im Ansagezeitraum, eine zusätzliche Information zu geben.

Hohe Trümpfe des Gegners aus dem Spiel nehmen

Dadurch wird das gegnerische Blatt geschwächt und das eigene gestärkt. Wenn dann noch ein Fuchs oder eine Karo 10 des Partners in diesen Stich landet: Perfekt!

Einen Stich mit vielen u. U. Spiel entscheidenden Augen machen.

Dieser Stich könnte das Spiel sofort entscheiden z.B. bei bisher eigenen 90 Augen und As und 10, die auf dem Tisch liegen. Dann Dulle drauf, Klappe zu, Affe tot!

Informationsweitergabe

Legen der Kreuz Dame um dem Re-Partner eine Ansage zu ermöglichen

Beispiel: Es liegen im 1. Stich ein Karo König, ein Kreuz Bauer und eine Karo Dame auf dem Tisch. Man hat sowohl Herz Dame als auch Kreuz Dame, bei eigenen 3 Trümpfen, aber 2 lauffähige schwarze Asse. Das Trumpfblatt reicht für eine eigene Ansage nicht aus. Daher legt man jetzt die Kreuz Dame, um seinem Partner die Ansage zu ermöglichen bzw. zu erleichtern. Vielleicht macht man dadurch einen Stich weniger, aber das macht die mögliche Ansage des Partners wieder wett.

Fuchsrettung

Da man seinen Fuchs auf Fehl nicht mehr nach Hause bringen kann, unterstützt man durch Einsatz seiner hohen Trümpfe seinen Partner. Denn je stärker sein Blatt wird, desto eher kann er mit dem Einsatz eines Toptrumpfes den Fuchs retten.

Partnerunterstützung

Es gilt immer der Grundsatz: Der schwächere Partner unterstützt den stärkeren. Das heißt, durch den Einsatz von wenigen aber unter Umständen guten Trümpfen stärkt man das Blatt seines Partners. Diese Entscheidungshilfen sind natürlich immer vom aktuellen Spielverlauf abhängig.

So, das grundlegende zu den **Normalspielen** haben wir kennengelernt. Wir sind nun in der Lage, unser Blatt einzuschätzen, gehen optimistisch an die Sache heran und machen von nun an unsere Ansagen. Wir wissen auch, in welcher Reihenfolge wir unsere Fehl Asse spielen und besonders achten wir auf die ersten Fehlstiche.

Weiter geht es mit einer Besonderheit im Doppelkopf, der **Hochzeit**. Diejenigen, die sich mit der Partnerfindung noch schwer tun, können erleichtert aufatmen. Also, Let's go!

Die Hochzeit

„Ja, ich will“



Bei einer Hochzeit hat ein Spieler beide Kreuz Damen, das dürfte allen bekannt sein. Im Verbandsdoppelkopf, also da wo nach Verbandsregeln gespielt wird, gilt für die eheliche Zusammenkunft folgendes: **Partner des Hochzeiter wird derjenige, der den ersten Stich macht, also 1. Stich in fremder Hand, egal ob das ein Trumpfstich oder ein Fehlstich ist!**

Die erste Ansage (also „Re“ bzw. „Kontra“) kann erst erfolgen, wenn die Parteien eindeutig geklärt sind. Man spricht hier auch vom „Klärungstich“.

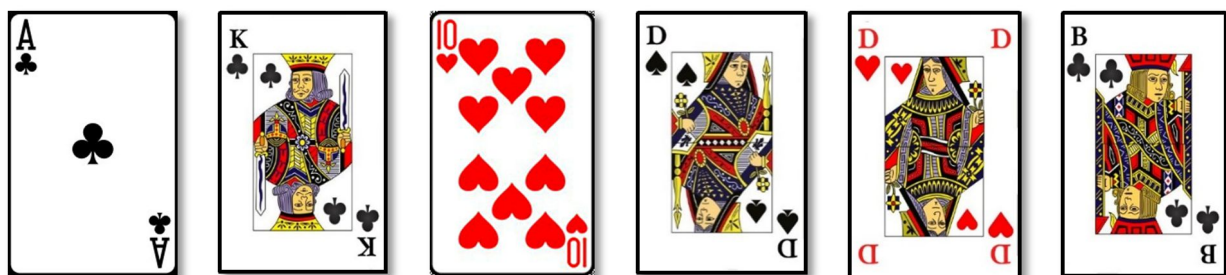
Eine Hochzeit bietet auch einige taktische Varianten, vor allem bei eigenem Aufspiel. Denn dann hat man die Möglichkeit, Einfluss auf die Partnerwahl auszuüben. Das werden wir uns jetzt einmal genauer anschauen.

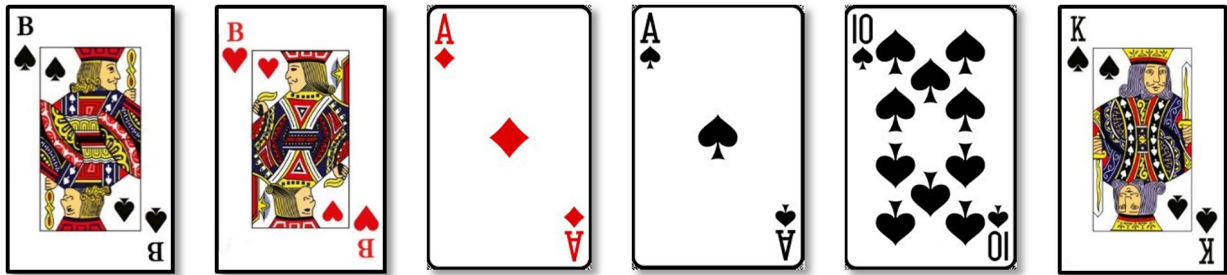


Nutze jede Chance mit dem Hochzeiter zu gehen und sei sie auch noch so klein!

Es gibt kaum einen Grund, die Partnerschaft mit dem Hochzeiter zu verschmähen.

Beispiel: Spieler 3 hat Hochzeit. Spieler 1 hat Aufspiel und folgendes Blatt:





Nun, was sollte man hier ausspielen? Bei einem Normalspiel würde eine Blattbewertung knapp 100 Augen ergeben. Die Blattstruktur sieht sehr gut aus, 2 spielbare schwarze Asse, Herz stechen, dazu noch die Herz 10, die Pik Dame und 5 weitere Trumpf. Im Normalspiel würde man damit sogar „Kontra“ sagen. Jetzt hat man also die Möglichkeit, mit den beiden Kreuz Damen zusammen zu spielen.

Also Aufspiel? **Natürlich Herz Zehn, um mit einer Sicherheit von 100 % ein zu heiraten.** Denn man macht auf Dauer immer mehr Punkte mit dem Hochzeiter, als gegen ihn.

Übrigens hat das Dullenaufspiel noch einen Vorteil:

Der Partner sieht jetzt, dass diese Herz 10 nicht bei den Gegnern sitzt, er könnte also bei weiteren Trumpfstärken (andere Herz 10, Pik Dame) oder einer weit überdurchschnittlichen Trumpflänge noch die eine oder andere Absage treffen.

Der Spielplan – ja, auch bei einer Hochzeit wird eine Blattbewertung und ein Spielplan erstellt – würde also wie folgt aussehen:

1. Aufspiel von Herz 10
2. Aufspiel von Kreuz As mit „Re“
3. Aufspiel von Pik As
4. Nachspiel von Herz Bauer

Wie im Normalspiel sollte man sich auch bei einer Hochzeit die Fehlstiche immer genau anschauen. Welche Karten hat der Partner in den Fehlstichen hinein gelegt? Daran kann man Rückschlüsse auf dessen Blattstruktur ziehen und Möglichkeiten für ein sinnvolles Nachspiel erkennen. Ein **kleines Beispiel dazu:** Im Kreuzstich erhält man 15 Augen (Kreuz As, König, Neun, Neun). Vom Partner bekommt man eine Neun. Da er in die Stiche des Partners logischerweise immer seine höchsten Karten legt, gibt es nur 2 Möglichkeiten: Entweder er hat kein Kreuz mehr oder er hat das 2. Kreuz As, um damit den 2. Kreuzlauf zu bekommen.



Auch bei geklärter Partnerschaft immer auf die Fehlstiche achten. Wer hat was gelegt?