

Häufige Fehler und wie man sie vermeidet

als Re-Mann Pik-Dame legen (bei ungeklärter Partnerschaft)

Dies wird von Neulingen sehr oft gemacht. Es besteht die Gefahr, dass der andere Re-Mann darauf seine Re-Dame legt und somit einen Stich verschenkt.

Also sollte man die Kreuz Dame oder einen kleinen Trumpf legen

als Re-Mann bei einer geklärten Partnerschaft Kreuz Dame statt die vorhandene Pik Dame legen

Sie haben die gleiche Höhe, d.h. über beide Trümpfe geht nur die Herz-Zehn. Also sollte man dem Partner die Info über die Pik Dame geben. Außerdem nimmt man sich die Chance, eine gegnerische Pik Dame zu überstechen. Und die Re-Dame kennt doch der Partner, die Pik-Dame aber nicht.



Bei geklärter Partnerschaft gilt es, so viele Informationen wie möglich weiterzugeben.

Den zweiten Lauf einer schwarzen Farbe mit einem hohen Trumpf stechen

Dies macht nur Sinn, wenn hinter einem diese Farbe auch gestochen wird. Ansonsten ist dieser Trumpf meistens verschwendet.

Man muss zwar keinen Fuchs riskieren, aber ein Bauer z.B. erfüllt den gleichen Zweck, immer vorausgesetzt, der 1. Lauf sah unverdächtig aus.

Seinem Partner bei geklärter Partnerschaft hohe Trümpfe vorsetzen

Auch ein häufiger Fehler.

Beispiel: Spieler 1 (Kontra) spielt einen kleinen Trumpf auf, man sitzt an Position 2, der Partner an Position 4, an Position 3 der andere Kontra Mann

Wenn man einen kleinen Trumpf legt, muss der Kontra Mann an 3 einen relativ hohen Trumpf legen, um den Stich zu bekommen, diesen Trumpf z. B. eine Herz oder Pik Dame könnte dann der Partner rausnehmen.

Je mehr hohe Trümpfe der Gegner man herausnimmt, desto stärker wird das eigene Blatt. Klingt doch logisch, oder?

Seinen eigenen Mann abstechen, nur um den Fuchs zu retten

Der Fuchs ist auch nur eine Karte. Man sollte besser einen Fehl abwerfen, das stärkt das eigene Blatt. Außerdem kann man seinen Fuchs irgendwann bei seinem Partner unterbringen, Und wenn nicht, dann ist er halt weg. Ein verlorenes Spiel ist teurer als ein verlorener Sonderpunkt. Also besser einen Fuchs abgeben, als das Spiel verlieren.

Auf Charly spielen, wenn das Spiel noch nicht gewonnen ist

Man sollte nur auf Charly spielen, wenn sichergestellt ist, dass das Spiel entschieden (also gewonnen oder verloren) ist.

Seinen Partner mit Fehl „quälen“, wenn dieser z.B. „Re“ und „keine 90“ angesagt hat

Ganz schlimm wird es, wenn man den 6. Herz oder den 8. Pik aufspielt, obwohl dein Partner nur noch Trümpfe hat.

Bitte einmal überlegen: Der Partner hat durch seine Ansage wahrscheinlich mehr Trumpf als die anderen Spieler. Wird nur Trumpf gespielt, bleibt er mit seinen Mehrtrümpfen am Schluss über und kassiert die noch verbleibenden Fehlkarten ein.

Was soll er denn damit machen? Legt er einen hohen Trumpf, werfen die Gegner einen Fehl weg. Legt er einen kleinen Trumpf, machen die Gegner einen kleinen Trumpfstich mit einem Fehlwurf d.h. ein Kontra Mann wirft ab, der andere macht diesen Stich. Wenn man aber Trumpf spielt, kann der Partner entscheiden, was er damit macht und alle verlieren je einen Trumpf. Der Trumpfvorteil des Partners bleibt somit bestehen. Die Fehlkarten der Kontra Leute gehen nachher ohnehin zum Partner.

Also sollte man sich seinem stärkeren Partner unterordnen, auf sein Spiel eingehen und Trumpf spielen, vor allem dann, wenn der Partner eine An- oder Absage getroffen hat.

Füchse verschenken

Der Fuchs ist wie gesagt zwar nur eine Karte, aber den Gegnern einen Sonderpunkt zu schenken, ist nicht unbedingt nötig.

Also kämpft man um seinen Fuchs, solange es geht, ohne das Spiel zu riskieren. Abgeben kann man ihn immer noch.

Mit Herz 10 einen Doppelkopf machen

Auch das ist ein sehr beliebter Fehler, der schon manchem das Spiel gekostet hat.

Beispiel: Es liegen Kreuz As, Kreuz 10 und Kreuz 10 auf dem Tisch. Man kann stechen, hat aber keinen Trumpfvollen außer der Herz 10.

Man sollte lieber zugunsten eines zusätzlichen Stichs auf den Doppelkopf verzichten. Denn das könnte das Spiel kosten. Am besten klein einstechen mit einem Bauern oder einem König. In vielen Fällen spielt man seine Gegner durch diesen Zusatzstich unter die nächste Stufe (unter 90, unter 60 etc.) Dann hat man den scheinbar verlorenen Sonderpunkt doch noch erlangt.

Mit einer Karo Neun stechen

Dies ist zwar ein relativ leichter Fehler, wird aber doch immer wieder gemacht. Wenn man die Wahl hat, sollte man besser mit einem Bauern oder einer kleinen Dame stechen. Die 2 oder 3 Augen könnten am Schluss das Spiel entscheiden, denn auf den Bauern oder auf die kleine Dame macht man wahrscheinlich eh keinen Trumpfstich. Und wie oft gehen Spiele mit 119 oder 120 Augen verloren? Wäre doch sehr ärgerlich, oder?

Wie verbessere ich mein Spiel?

Eine gute Frage, daher ein paar Tipps von mir. Es gibt einige Eigenschaften, die vorhanden sein müssen, um von einem Anfänger zu einem soliden oder guten Spieler reifen zu können:

- Karten- und Spielverständnis ist eine Frage des Talentes
- Konzentrationsfähigkeit kann man trainieren
- ein gutes Kurzzeitgedächtnis ebenso

Nun, zuerst einmal sollte man **die bisherigen Erläuterungen verinnerlichen**. Wenn man das alles auf seiner „Festplatte“ im Kopf gespeichert hat, ist man schon einen Riesenschritt weiter. Damit hat man schon ein gutes Rüstzeug für eine solide Spielweise. Dann gilt es, nach und nach die **Fehler abzustellen**; erst die einfachen, spieltechnischen Fehler (siehe vorherigen Abschnitt), dann die logischen Fehler. Hä, logische Fehler? Damit meine ich, dass man aus den ganzen Informationen, die im Spielverlauf fließen, die **richtigen Schlüsse zieht**.

Übung macht den Meister, daher sollte man spielen, spielen und spielen. Nur mit einer gehörigen Portion **Spielpraxis** kann man ein **Gefühl für bestimmte Blatttypen** entwickeln.

Blatttypen:

Sehr gutes Blatt	birgt Potential zu Absagen
Gutes Blatt	reicht für eine eigene Ansage
Durchwachsenes Blatt	mit Gewinnchancen, aber ohne eigene Ansage
Schlechtes Blatt	ohne Gewinnchancen, nur mit einem bärenstarken Partner

Ich persönlich habe in meiner Anfängerzeit (ja, auch ich habe mal klein angefangen) am meisten dadurch gelernt, dass ich mich mal eine ganze Runde hinter einem guten Spieler gesetzt habe. Dabei habe ich beobachtet, wie er bestimmte Blätter behandelt und in welchen Situationen er welche Karte gelegt hat. Und wenn ich bestimmte Spielzüge nicht verstanden habe, wurde mir auf meine Nachfrage hin die Gründe für bestimmte Spielweisen erklärt. Dies hat mir sehr geholfen. **Also, wann immer sich die Gelegenheit ergibt, sollte man einem guten Spieler einmal über die Schulter schauen**. Wenn man das hinter sich gebracht hat, kann man einmal langsam darüber nachdenken, im Spiel die Augen zu zählen. Denn Spieler, die über die jeweils aktuelle Augenverteilung (also wer hat wie viele Stiche mit wie vielen Augen) informiert sind, haben gerade in der Endphase eines Spiels entscheidende Vorteile. Gerade bei heiß umkämpften Spielen kann man sich überlegen, ob man noch Stiche an die Gegner abgeben kann bzw. wie viele Augen man noch für den Sieg benötigt. Last but not least sollten irgendwann die Konventionen und das Solospiel ganz oben auf eurer Agenda stehen. Aber Geduld, das dauert.

Eigentlich wissen wir für einen Neuling nun alles, oder? Wir kennen die Regeln, können unser Blatt gut einschätzen, finden unsere Partner recht schnell und wissen, wann wir an- und absagen können. Auch die einfachen Fehler werden wir jetzt vermeiden.