

*Ich würde mit Herz Bauer beginnen, ist ja nur der Fuchs als gegnerischer Trumpfvoller draußen. Wenn ich wieder drankomme, würde ich Karo König spielen. Auf eine unter Umständen gefährliche Fehlfarbe würde ich die Herz Dame legen. Der Überstecher bringt mich in eine gute Sitzposition. Bleibt der Stich bei mir würde ich jetzt mit den Damen weitermachen, um die Gegner mit Trumpf zu kürzen. Die Dulle halte ich fest, um einen extrem gefährlichen eventuell sehr lukrativen Stich anzuhalten bzw. um irgendwann die Initiative wieder an mich zu reißen.*

*Alles in allem sollte ich das Solo wohl gewinnen, wenn ich meine Trumpfvollen sauber nach Hause bekomme.*

*Bisher haben wir in diesem Kapitel die eigenen Soli erläutert. Wir wissen nun, wie man sie berechnet. Wir haben grundsätzliche Spielideen bei den Entwicklungssoli kennengelernt. Auch Strategien beim Buben/Damensolo und beim Farbsolo sind jetzt bekannt.*

*Um aber erfolgreich Solo spielen zu können, muss man auch wissen, wie man gegen einen Solo spielt. Egal auf welcher Seite man sich befindet - ob als Solist oder als Gegenspieler-, man muss sich immer in die Lage des anderen hineinversetzen. Also kümmern wir uns jetzt mal um das Sologegenspiel.*

### Sologegenspiel

*Nicht nur das gute Spiel beim eigenen Solo ist wichtig, auch das Spiel gegen einen Solo ist von Bedeutung. Es gibt gegen jeden Solo, ob Buben, Damen, Fleischlose und Farbsoli, unterschiedliche Rezepte. Zu allererst muss man sich Gedanken machen, wie gut oder wie schlecht denn der Solo ist. Je mehr Stiche gelaufen sind, desto mehr Informationen besitzt man.*

*Ein kleines Beispiel: Der Solist spielt einen Bauern Solo. Er spielt Kreuz Bauer auf und alle bedienen. Danach spielt er Kreuz As ohne Ansage. Die erste Information: Der Solo ist nicht unbedingt gewonnen, sonst hätte der Solist ja „Re“ gesagt. Jetzt gilt es, genau zu spielen, damit der Solist nicht trotzdem noch gewinnt. Man muss die Schwachstellen im Solo finden und ausnutzen. Dabei gibt es gute Ideen und Tabukarten bzw. Tabufarben. Ein elementarer Begriff und gerade im Sologegenspiel oft Spiel entscheidend:*

#### Die Sitzposition

*Versuche immer, die Sitzposition so herzustellen, dass mindestens ein Partner, besser sogar beide Partner hinter dem Solisten sitzen. Zwingen den Solisten zu Entscheidungen! Nur dann kann er auch Fehler machen.*

*Zurück zum Thema: Jeder Solo hat folgende Qualitätsmerkmale:*

- **Der Solo ist von Haus aus gewonnen** (Erwartungswert >121 oder durch günstigen Kartensitz).

Konsequenz: Hier ist es fast egal, wie ihr spielt, ihr seid chancenlos.

- **Der Solo hat Gewinnchancen**

Konsequenz: Genaues und fehlerloses Spiel ist hier gefragt.

- **Der Solo ist von Haus aus verloren**

Konsequenz: Auch hier ist es fast egal, wie ihr spielt. Grobe Fehler gilt es aber trotzdem zu vermeiden.

### Gegen einen Fleischlosen

- **Situation 1: Der Solist spielt ein Kreuz As auf, danach Kreuz 10 ohne Ansage**

Deine erste Überlegung: **Was ist das für ein Solo?** Alles spricht für einen Standardsolo.

Deine zweite Überlegung: **Wie gut ist der Solo?** Tendenziell ist es wohl ein Solo mit unzureichendem Erwartungswert.

Nun gilt es, auf die Standkarten des Solisten deine Karten genau abzuwerfen.

- **Situation 2: Der Solist spielt Kreuz 10 auf, diese läuft zum Kreuz As an Position 2**

Deine erste Überlegung: **Was ist das für ein Solo?** Es wird wohl ein Entwicklungssolo sein.

Deine zweite Überlegung: **Wie gut ist der Solo?** Noch nicht erkennbar, da du erst den 1. Kreuzstich gesehen hast.

Der genaue Spielplan muss jetzt noch entwickelt werden, je nach Nachspiel deines Partners. Bei jedem Solo musst du schnellstmöglich den Solotypen erkennen und die Qualität des Solos richtig einschätzen. Erst dann ist ein geeignetes Gegenspiel möglich. Bei einem Standardsolo seid ihr ja die ersten 5 bis 8 Stiche nur Zuschauer. Aber gegen einen Entwicklungssolo gibt es Karten, die man spielen darf und die ihr auf keinen Fall spielen dürft. Der wichtigste Grundsatz dabei:



**Lange Farben der Kontraleute sind in der Regel kurze Farben des Solisten.**



### Hier nun drei gute Ideen:

- **As mit einer 10 dahinter** (mindestens zu dritt besser zu viert)  
Dieses As kann man ruhig spielen, da man immer noch die 10 hat, um die Deckung in dieser Farbe zu behalten.
- **Seine längste Farbe spielen**  
Hat man keine spielbaren Asse empfiehlt es sich, seine längste Farbe zu spielen. Dabei sollte man - wenn möglich - einen König spielen. Dieser kostet mindestens die 10 oder das As des Solisten.
- **Die angegriffene Farbe des Partners zurückspielen**  
Hat einer deiner Partner eine Farbe angegriffen, wird sie bei ihm länger und beim Solisten kürzer sitzen. Also kann das keine so schlechte Idee sein, diese Farbe zurückzuspielen, falls du keine bessere Idee hast.



### Was darf man nicht spielen?

- **Blanke Asse spielt man nicht** Deine kurze Farbe wird tendenziell beim Solisten länger sitzen. Es kann also passieren, dass du ihm nun diese Farbe „entwickelt“ hast.

Der andere Punkt ist: Was passiert denn, wenn einer deiner Partner jetzt „Kontra“ sagt? Da Ihr diese Farbe nicht mehr nachspielen könnt, ist das Kontra in den Wind geschossen. Nicht selten erwidert der Solist mit „Re“, weil du jetzt ja eine andere Farbe spielen musst und der Solist nun an das Spiel kommt.

Ihr habt Angst, dass der Solist euch euer blankes As abzieht? Braucht ihr nicht, da der Solist seine Farben entwickeln will. Versetzt euch doch einmal in die Lage des Solisten. Wie würdet ihr denn eure lange Farbe entwickeln wollen? Doch nicht, indem ihr euer As zieht, was ja meistens zum Kontrollverlust in dieser Farbe führt.

Also wird auch der Solist sein As nicht ziehen. Die Wahrscheinlichkeit, dass er ein blankes As fängt, spricht gegen ihn. Vielmehr wird er versuchen, die gegnerischen Asse herauszulocken. Der Schaden, den ihr mit Spielen eines blanken Asses anrichtet, wiegt schwerer als der Verlust dieses Asses.

- **Kein As ohne 10 dahinter** Man spielt kein As ohne eine 10 dahinter. Dabei sollte man mindestens drei Karten dieser Farbe haben. Dieser Grundsatz ähnelt dem Aufspiel blanker Asse. Die Gefahr, dem Solisten seine lange Farbe zu entwickeln, ist zu groß.