

Inhalt

<u>Vorwort</u>	2
<u>Inhalt</u>	3
<u>Der Reiz und die Beliebtheit des Doppelkopfspiels</u>	7
<u>Allgemeines</u>	7
<u>Die Kurzspielregeln</u>	7
<u>Das Doppelkopfbrett</u>	7
<u>Spieler und Parteien</u>	7
<u>TRUMPF UND FEHL</u>	8
<u>Normalspiel</u>	8
<u>Solospiele</u>	8
<u>Hochzeit</u>	8
<u>Spielverlauf</u>	8
<u>An- und Absage</u>	9
<u>Spielende und Wertung</u>	10
<u>Spielkartenglossar</u>	11
<u>Normalspiel</u>	11
<u>Die Umstellung auf das Spiel „mit Neunen“</u>	11
<u>Änderungen</u>	11
<u>Konsequenzen</u>	11
<u>Die strategische Bedeutung</u>	12
<u>Ein paar elementare Tipps</u>	12
<u>Laufchance von Assen</u>	12
<u>Kontra schmiert...</u>	13
<u>Verdächtige und unverdächtige Stiche</u>	13
<u>Beilegen von Fehl Assen</u>	14
<u>Wie geht man ein Spiel an?</u>	14
<u>Ordnung im Blatt schaffen</u>	15
<u>Blattbewertung</u>	15
<u>Spielziel</u>	16
<u>Spielplan</u>	17
<u>Noch ein Beispiel</u>	17
<u>Sortieren des Blattes (hier schon passiert)</u>	18
<u>Normalspiel oder Solo ? Folgende Soli sollte man untersuchen:</u>	18
<u>Wer hat Aufspiel? Man sitzt an Nr. 2.</u>	18

<u>Wie viele Stiche macht man?</u>	18
<u>Spielziel</u>	18
<u>Spielplan</u>	18
<u>An- und Absagen</u>	19
<u>Partnerfindung – ein Buch mit sieben Siegeln?</u>	20
<u>Sinnvoller Einsatz von hohen Trümpfen</u>	21
<u>Ergreifen der Initiative</u>	21
<u>Hohe Trümpfe des Gegners aus dem Spiel nehmen</u>	21
<u>Einen Stich mit vielen u. U. Spiel entscheidenden Augen machen</u>	21
<u>Informationsweitergabe</u>	21
<u>Fuchsrettung</u>	21
<u>Partnerunterstützung</u>	21
<u>Die Hochzeit</u>	22
<u>„Ja, ich will“</u>	22
<u>Traumpartner</u>	24
<u>Häufige Fehler und wie man sie vermeidet</u>	26
<u>als Re-Mann Pik-Dame legen (bei ungeklärter Partnerschaft)</u>	26
<u>als Re-Mann bei einer geklärten Partnerschaft Kreuz Dame statt die vorhandene Pik Dame legen</u>	26
<u>Den zweiten Lauf einer schwarzen Farbe mit einem hohen Trumpf stechen</u>	26
<u>Seinem Partner bei geklärter Partnerschaft hohe Trümpfe vorsetzen</u>	26
<u>Seinen eigenen Mann abstechen, nur um den Fuchs zu retten</u>	26
<u>Auf Charly spielen, wenn das Spiel noch nicht gewonnen ist</u>	26
<u>Seinen Partner mit Fehl „quälen“, wenn dieser z.B. „Re“ und „keine 90“ angesagt hat</u>	27
<u>Füchse verschenken</u>	27
<u>Mit Herz 10 einen Doppelkopf machen</u>	27
<u>Mit einer Karo Neun stechen</u>	27
<u>Wie verbessere ich mein Spiel?</u>	28
<u>Solo</u>	29
<u>Glossar</u>	29
<u>Grundlegendes zum Solo</u>	29
<u>Fleischloser</u>	30
<u>Standardsolo</u>	30
<u>Entwicklungssolo</u>	36
<u>Buben/Damensolo</u>	40
<u>Typische Bauernsoli</u>	40
<u>Sitzposition</u>	42

<u>Tempo</u>	42
<u>Stechen - Rückstechen</u>	42
<u>Abwürfe verschaffen</u>	42
<u>Legales Karten verraten</u>	43
<u>Strategien beim Bauernsolo</u>	43
<u>Farbsolo</u>	49
<u>Blattkontrollen</u>	49
<u>Bewertung</u>	49
<u>Anzahl der gegnerischen Trümpfe</u>	50
<u>Strategien</u>	50
<u>Sologegenspiel</u>	54
<u>Die Sitzposition</u>	54
<u>Gegen einen Fleischlosen</u>	55
<u>Asse anzeigen</u>	57
<u>Hoch-Tief-Anzeige</u>	58
<u>Doppelasse zeigt man nicht</u>	60
<u>Abwürfe der Partner</u>	61
<u>Gegen einen Bauernsolo</u>	61
<u>Abwürfe beim Bauernsolo</u>	62
<u>Gegen einen Farbsolo</u>	62
<u>Konventionen</u>	64
<u>Typische Aufspiele</u>	64
<u>Informationskarten (1. Stich)</u>	65
<u>Forcierungskarten (1. Stich)</u>	66
<u>Einladungskarten</u>	67
<u>Typische Blattstrukturen (Beispiele)</u>	68
<u>Besondere Aufspiele</u>	71
<u>Abfragen, Gegenfragen</u>	71
<u>Abfrage zwecks Abwurf</u>	72
<u>Dullenabfrage</u>	74
<u>Gegenfragen</u>	75
<u>Vertrauen und Verlässlichkeit</u>	76
<u>Tipps und Tricks für Fortgeschrittene</u>	77
<u>Der Trumpfausstieg</u>	78
<u>Die Gabel</u>	78
<u>Stiche tauschen</u>	79

<u>Positionsspiel</u>	80
<u>Das Asse-Re</u>	81
<u>Der Vorgeführte</u>	82
<u>Konventionen+</u>	82
<u>Partnerschaftsfrage</u>	82
<u>Weiterfragen</u>	83
<u>Der Cross Ruff</u>	83
<u>Die Schneide-Technik</u>	84
<u>Anhang</u>	85
<u>Dokowissen - Kompakt</u>	85
<u>Tips für Neulinge</u>	85
<u>Sinnvoller Einsatz von hohen Trümpfen</u>	85
<u>Hochzeit</u>	86
<u>Häufige Fehler und wie man sie vermeidet</u>	86
<u>Blatttypen</u>	86
<u>Konventionen</u>	86
<u>Abfragetechnik</u>	86
<u>Dullenabfrage</u>	86
<u>Abfragetipps</u>	86
<u>Gegenfragen</u>	87
<u>Solo</u>	87
<u>Grundwerte beim Fleischlosen</u>	87
<u>Blattkontrollen beim Farbsolo</u>	87
<u>Sologegenspiel</u>	87
<u>Qualitätsmerkmale von Soli</u>	87
<u>Gute Ideen</u>	87
<u>Tabus</u>	87
<u>Grundsätze</u>	88
<u>Spielertypen</u>	88
<u>Schlusswort</u>	89
<u>Der Autor</u>	90
<u>Danksagung</u>	90
<u>Copyright</u>	90
<u>Doppelkopf im Netz</u>	91