

## Solo

Auch wenn die Soli scheinbar ein alltäglicher Teil des Doppelkopfspiels sind (vom obligatorischen Pflichtsolo bei DDV-Wettbewerben bis hin zur Vorbehaltsabfrage vor jedem Spiel), so sind sie in Wahrheit ein anderes Spiel. Gewiss werden die selben Karten verwendet, vieles ähnelt sich auch bei der Reihenfolge in den Farben und die Augen werden identisch gezählt. Dennoch ist der Unterschied grundlegend, weil zum einen drei gegen einen spielen und zum anderen Trumpf und Fehlgewinn gründlich durcheinander gewirbelt werden können. Als weitere Gemeinsamkeit der Soli ist festzuhalten, daß der Solist vor Aufspiel schon bekannt ist - mit der Ausnahme der stillen Hochzeit, die separat behandelt werden wird. Außerdem gibt es keine Sonderpunkte, dafür aber die dreifache Punktzahl für den Solisten. Damit erlangen die Soli eine eminente Bedeutung für die erreichte Gesamtpunktzahl einer Runde; kein Doppelkopfspieler wird wirklich erfolgreich werden können, wenn er keine Soli spielen kann.

Zunächst ist die Frage zu klären, wann man überhaupt ein Solo spielen sollte. Die Problematik des Pflichtsolos blende ich anfangs aus, damit das dahinter stehende Prinzip klarer hervor tritt:

### **Ein Solo spielt man, wenn es die durchschnittliche Punktzahl der Hand verbessert.**

Gemeint ist damit nicht die voraussichtliche Anzahl der Augen (also der Erwartungswert) der eigenen Hand, sondern die Anzahl der Punkte, welche am Ende der Partie auf dem Zettel notiert werden würde. An dieser Stelle zeigt sich erstmals die Meisterschaft des Spielers: je besser an dieser Stelle gehandelt wird, desto mehr Punkte erzielt der Spieler insgesamt. Vergleichen muß der Spieler nämlich seine eigene Hand, die hierdurch wahrscheinlich werdende Punktzahl im Normalspiel und die durchschnittliche Zahl der Punkte im Solo. Zusätzlich zu berücksichtigen ist die Spielstärke der Beteiligten und zwar sowohl im Solo, als auch im Normalspiel und das eigene Image wie beim Poker.

Da praktisch kein Normalspiel eine durchschnittliche Punktzahl von -9 hat, sollte man kein Solo spielen, das man zumeist mit Kontra verliert. Die durchschnittliche Punktzahl beträgt nämlich als Kontra-Spieler nur etwa - 1,4 und +2,0 als Re-Mann. Die Anzahl der Hände, die durchschnittlich -3 oder mehr versprechen, ist bereits sehr klein. Typische Anzeichen sind keine echten Werte, knapp unterdurchschnittliche Trumpfanzahl und ein bis zwei Füchse zum Abgeben.

Bsp. (5 + 2 mit je 3er Längen in Pik und Kreuz).

Festhalten lässt sich damit, daß man i.d.R. keine Soli ohne Gewinnaussichten spielen sollte, weil man damit den Punktwert seiner Hand verschlechtert. Nur wenn man gute Aussichten auf ein ausbleibendes Kontra, die 90 und ein Massaker im Normalspiel hat, gewinnt man hier Punkte. Der Klassiker ist die vorgenannte Hand gegen einen Vorbehalt an Pos. 1. Zunächst hat man die Chance auf ein VerlegenheitsSolo von Spieler 1, der seine Granate nicht hergeben möchte. Auch falls das nicht klappt und wenn die Mitspieler nicht besonders ansagefreudig sind, kann man mit -3 ein echtes Schnäppchen gemacht haben. Den Schnapper macht allerdings derjenige, der im Normalspiel das Massaker ebenfalls über sich hätte ergehen lassen müssen und so noch mit Pluspunkten aus dem Spiel geht. Häufig gibt übrigens genau dieser Spieler noch das Kontra mit, damit es sich auch richtig gelohnt hat.

### **Die erste Anforderung an ein Solo ist dessen Gewinnbarkeit.**

Um diese Anforderung zu erfüllen braucht man eine Vorstellung davon, was ein gewonnenes Solo ausmacht. Hier hilft seit „Gewinnen beim Doppelkopf“ die Obelix-Regel. Sie besagt, daß ein Solo gewonnen ist, wenn man entweder 8 Stiche mit 7 Vollen oder 7 Stiche mit 8 Vollen macht. Als Faustregel besser gefällt mir die 15er - Regel: wenn die Summe aus Stichen und Vollen 15 erreicht, hat man hervorragende Gewinnaussichten. Das betrifft auch die Soli, welche man mit sechs Stichen gewinnt. Gelingen kann dies einerseits bei meinen Lieblingsfarbsoli mit allen Trumpfvollen und andererseits bei As-Soli, in denen man bis zum Ende tauchen oder immer wieder in einer Farbe aussteigen kann oder nur eine Farbe gegen den Solisten gespielt wurde. Bei den Soli mit sieben und acht Stichen hängt es von den eigenen Abgebern ab und ob man seine Stiche kontrolliert abgeben kann oder alle Reststiche hergeben muß.

Bildersoli (also Buben- oder Damensoli) kontrollieren i.d.R. die Farben nicht so weit, daß man mit sieben Stichen acht Volle fangen kann, sodass sie üblicherweise acht oder mehr Stiche zum Sieg benötigen. Eine Ausnahme könnte z.B.

(6 Buben, As x x, xxx) sein. Hier müssen sieben Volle gefangen werden, wofür man fünf Buben und zwei freie Farben hat. Das könnte oft genug funktionieren. Für die Spiel- und Gegenspielplanung kann man aber davon ausgehen, daß Bildersoli die vorgenannten acht Stiche benötigen.

Wie man die Anzahl der eigenen Stiche zählt, hängt vom gewählten Solo ab und ist Gegenstand zukünftiger Betrachtung. Fürs erste wollen wir für die Frage der Gewinnbarkeit unterstellen, daß alles ganz gut für uns sitzt und läuft.

Halten wir ein gewinnbares Solo, ist im nächsten Schritt die Wahrscheinlichkeit des Gewinns näher zu betrachten. Gibt es genau ein zählbares Ereignis, an dem der Spielausgang hängt, lässt sich die Wahrscheinlichkeit genau ex ante bestimmen. Klassischerweise sind das die Wahrscheinlichkeiten für eine stehende Farbe oder bestimmte Buben- oder Damenkonstellationen. Auf die Faustformel für bestimmte Wahrscheinlichkeiten und die Abschätzung anderer Wahrscheinlichkeiten (S. 15) verweise ich.


Gibt es mehrere Aspekte, welche für den Spielausgang relevant sind, kommen wir schnell an die Grenze dessen, was am Tisch gewusst oder gerechnet werden kann. Meine Faustregel lautet: wenn es nur ein „wenn“ gibt, das zum Spielsieg erfüllt sein muß, dann kann man das Solo ruhigen Gewissens spielen. Beispiele sind: „Wenn kein Pik eröffnet wird“, „wenn der Spieler mit Herz As nicht auch noch Kreuz As hat“ oder „wenn der Spieler mit Piksingle keinen Buben hat“. Bei zwei „wenns“ muß schon eine Brise Verzweiflung in der Luft liegen und drei „wenns“ sind ein Zeichen blanker Not.

Anhand der (gerechneten oder gefühlten) Wahrscheinlichkeiten wurde die durchschnittliche Punktzahl des Solos ermittelt und mit der durchschnittlichen Punktzahl unserer Hand im Normalspiel verglichen. Verbessert das Solo unsere Punktzahl, melden wir unseren Vorbehalt und spielen das Solo!

### **As-Solo (Fleischlos)**

Der auch als Knochenmann bekannte Fleischlose verzichtet auf jedweden Trumpf. Damit kommen hohen Karten einer Farbe zentrale Bedeutung zu: ein As ist ein fast sicherer Stich, eine 10 kann leicht einen Stich gewinnen, wenn man sie am As vorbei bekommt oder es schon gefallen ist. Könige werden wertvoll, wenn 10er gefangen wurden. Diese Höhenstiche gewinnen nicht nur den Stich, sondern zählen i.d.R. auch eine Menge Augen. Die Gegenspieler müssen schließlich bedienen, u.U. auch eine Volle oder viele Bilder.

Weiterhin zentral sind etablierte Längenstiche: da es keinen Trumpf gibt, schlägt die

aufgespielte  jedes As und auch jede andere Karte aller anderen Farben. Die Gegenspieler sind jedoch frei in der Auswahl der gelegten Karte, sodass sie aus verständlichen Gründen üblicherweise die wertlosen Karten zuerst hergeben. Wie sich hieraus eine Kommunikationsmöglichkeit der Gegenspieler ableiten lässt, ist Gegenstand der Ausführungen zum Gegenspiel.

Die Summe aus Längenstichen und Höhenstichen incl. der dort gefangenen Vollen sollte 15 betragen, damit die Siegwahrscheinlichkeit hoch ist. Auf der anderen Seite muß die Siegwahrscheinlichkeit einer schlechten Kontrakarte gerade hoch genug sein, um weniger als -1,5 zu zählen. Die durchschnittliche Ausbeute meiner Kontrakarten lag bei OD aus 12.980 Spielen bei -1,46 Punkten. Wenn man also die Hälfte dieser Soli gewinnt und die andere verliert (und gleichermaßen Re bzw. Kontra gesagt wird), kommt man in der Summe auf 0 und gewinnt damit pro Partie 1,5 Punkte. Der Break-Even liegt bei 75/180tel oder 42%. Mitdenken muß man allerdings noch die Fälle, in denen man als schlechter Kontra-Mann Aufspiel hat. Regelmäßig verfügt ein Fleischloser über gangbareASSE; man hat also eine gute Chance eigene Stiche zu gewinnen und man hat gute Aussichten, bei einer evtl. Hochzeit

mitzuspielen. Diese Wahrscheinlichkeit ist beachtlich: sie beträgt 31%. Die Siegwahrscheinlichkeit eines Solos mit Aufspiel muß daher merklich besser sein, als die Siegwahrscheinlichkeit eines Solos ohne Aufspiel.

Als durchschnittlicher Re-Mann erzielte ich 1,97 Punkte bei den selben Spielen. Ich muß also 11/18tel meiner Soli als Re-Mann gewinnen, um nicht ins Minus zu geraten. Das entspricht einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 61%. Das Element des Aufspiels ist auch hier zu berücksichtigen. Genaue Zahlen hierzu liegen mir allerdings noch nicht vor, sodass ich auf Schätzungen angewiesen bin. Ich schätze, daß das Aufspiel den Erwartungswert der eigenen Hand um etwa einen Punkt verbessert.

**Faustregel: ein Fleischloser eines Kontra-Manns sollte in der Hälfte der Fälle, ein Fleischloser eines Re-Manns in Zweidrittel der Fälle gewonnen sein.**

### Einfärber: 6 + 2



Das klassische As-Solo besteht aus einer großen Zahl Karten einer Farbe und einer kleinen Zahl von zusätzlichen Stichen. Die Benennung erfolgt über die Anzahl der Karten in der langen Farbe und über die Anzahl von Zusatzstichen in anderen Farben.

Beispielsolo Nr. 1:




Sichere Stiche enthält dieses Solo nur 5 (    ). Fällt aber die gegnerische  auf die vorgespielten    gewinnt man Längenstiche auf   . Man hat Längenstiche etabliert. Wie hoch ist die Wahrscheinlichkeit für dieses Ereignis?



Die Antwort auf diese Frage liefert die Wahrscheinlichkeitsrechnung und für mich die Tabelle A8 des Essener Systems (S. 78): vor Aufspiel beträgt die Wahrscheinlichkeit 83%. Bedienen alle den 1. Lauf, ohne daß die 10 fällt, steht die Farbe zu 91%. Bedient einer nicht, steht die Farbe immer noch zu 54%! Um es in die vereinfachte Sprache dieses Buches zu übersetzen:

Pik steht sehr oft. Bedient jeder die 1. Pikrunde, steht die Farbe fast immer, falls keine  gefallen ist. Ist die  gefallen, steht die Farbe. Wird der erste Lauf von einem Gegenspieler nicht bedient, steht die Farbe so oft wie sie nicht steht.

Als Zwischenergebnis kann man festhalten: unabhängig vom 1. Stich hat man eine Chance von über 50% auf acht Stiche! Wie viele Volle hat man aber zu erwarten, wenn die lange Farbe steht? Man gewinnt alle vier Pikvollen und hat zwei eigene Asse. Man kommt damit auf sechs Volle und in der Summe von Stichen und Vollen nur auf 14. Die Gegner haben nur vier Stiche, um all ihre Vollen nach Hause zu bringen und müssen dort neun Volle

unterbringen (sechs hat der Solist in seinen Stichen und die  wird man abgeben müssen). Hält ein Gegenspieler fünf oder mehr Volle (was in rund 33% anzutreffen ist = selten), geht selbst bei bestem Spiel mindestens ein Voller verloren. Hinzu tritt die Chance, daß ein Herz- oder Karo-Voller von Anfang an blank war oder sich durch die Abwürfe auf Pik blank gestellt

wurde. Die letzte Wahrscheinlichkeit hängt maßgeblich vom Gegenspiel ab; die Wahrscheinlichkeit anfänglich blanker Voller ist klein. Damit wäre im 1. Schritt festzuhalten, daß unter Berücksichtigung der 15er-Regel keine hinreichende Wahrscheinlichkeit für eine Re-Ansage besteht.

*Exkurs: würde man bei dem Beispielsolo Nr. 1 die  durch einen  austauschen, würde sich die Wahrscheinlichkeit für einen günstigen Vollensitz von 33% auf 52% erhöhen! Ohne den eigenen Vollenabgeber wäre also bereits an diesem Punkt die Prüfung abzuschließen und das Re zu geben.*

Die Einfärber sind aufgrund ihrer Struktur und ihres Abspiels genauer betrachtet worden. Hierfür wurden einfach die Anzahl der Stiche, die eigenen Karten und die eigenen Abgeber betrachtet. Wer acht Stiche erhält, erhält die komplette lange Farbe, die weiteren eigenen Stehkarten, sowie einen König für jeden eigene 9, Buben oder Dame.

Daraus ergibt sich für das Beispielsolo Nr. 1 zunächst:

Alle Pikaugen: 60 (bei 12 Karten)










 : 22 (bei 2 Karten)

     : 10 (bei 6 Karten)

     : 10 (bei 6 Karten)

     : 10 (bei 6 Karten)

Summe: 112 (bei 32 Karten)

Da man selbst ,  und  abgibt, kann man diese Karten nicht in den eigenen Stichen haben. Hierfür erhält man - da keine weitere Karte kleiner König vorhanden ist, mindestens einen König. Die eigene Mindestpunktzahl erhöht sich daher um 4 ( statt ) + 2 ( statt ) + 1 ( statt ) auf stolze 119! Generell kann man sich bei jedem Solo mit acht Stichen für jeden Abgeber kleiner König die entsprechende Augendifferenz zur eigenen Minimalpunktzahl hinzuzählen.

Wenn also auch nur ein Spieler es nicht schafft, neben seinen Vollen auch seinen König zu retten und er am Schluss noch einen Buben hat (zwei Augen Differenz) hat man schon gewonnen. Meine Empfehlung: mit einem Erwartungswert von 115+ und mit nicht mehr als einem Vollen als Abgeber gibt man an jedem Tisch ein Re. Je schlechter das Gegenspiel voraussichtlich ist, desto eher kann man auf zwei gefangene Volle o.ä. spekulieren und schon bei Erwartungswerten von unter 115 Re sagen.

**Ergebnis: mit dem Beispielsolo sollte man unabhängig vom Verlauf des 1. Stiches Re sagen. Gleichwohl sollte man mit der langen Farbe anfangen, damit man die Wahrscheinlichkeit für fehlerhafte Entscheidungen bei der Kürzung von Assen erhält.**

### Andere Einfärber:

Andere Einfärber (8+0, 7+1, 5+3) folgenden demselben Schema: die Stiche werden - falls von oben abgespielt - abgezogen und eine Mindestpunktzahl erreicht. Diese beträgt bei 8+0 98 Augen, bei 7+1 105 Augen und bei 5+3 118 Augen.

Der 5 + 3 hat i.d.R. aber mehr. Die Mindestpunktzahl des schwächsten 5+3 setzt sich wie folgt zusammen:

: 46 Augen (bei fünf Karten)

: 32 Augen ( bei drei Karten)

: 10 (bei 6 Karten)

: 10 (bei 6 Karten)

: 10 (bei 6 Karten)

: 10 (bei 6 Karten)




Wie man sehen kann, erhält man minimal nicht einmal den 2. König in der langen Farbe. Steht die lange Farbe, erhält man dort ein Extraauge für den 1. König. Hat man drei Assen, erhält man hierfür ein Extraauge. Praktisch nie steht in der langen Farbe der König zu 6. (unter 1%), sodass man sich den 5+3 auch aus Vereinfachungsgründen mit 119 merken kann. Dann ist nämlich das Merkschema schön einfach: in 7er-Schritten, der Differenz von As zu König, beginnt es beim fast sicher verlorenen 8+0 mit 98, über 7+1 mit 105, 6+2 mit 112 bis zum 5+3 mit 119.








### Entwicklungssoli

Das Entwicklungssolo zeichnet sich dadurch aus, daß es von oben abgespielt nicht genug Augen für einen Sieg verspricht. Es bietet jedoch Optionen für zusätzliche Stiche oder Gelegenheiten, günstig Stiche abzugeben.



Beispielsolo Nr. 2



Spielt man seine sicheren Stiche von oben ab () , wird man kaum mehr als 90 Augen erreichen. Eine Ausnahme stellt der Fall des blanken  dar, das man in rund 5% der Fälle so fangen würde, was einem einen Zusatzstich und den direkten Spielsieg einbringen würde. Wenn man die Chance des blanken  mitnehmen möchte (was Olaf Reintjes empfiehlt), muß man im 2. Stich anspielen und offenbaren, ob man Re ansagt oder nicht.

Geht man dagegen direkt mit  vom Stich, wird der Stich vom gegnerischen  gewonnen. Damit sind bereits zwei zusätzliche Stiche entwickelt, nämlich  und . Eröffnet die Gegenpartei  und findet nicht das blanke , hat man aus den ursprünglichen fünf Stichen acht bis neun Stiche gemacht. Kann man günstig  und den einen oder anderen Pik loswerden, kann man auch mit sieben Stichen gewinnen.

Wird dagegen das blanke As gefunden, ist der Spielsieg außer Reichweite und es droht sogar ein Verlust unter 90. Es braucht eine gewisse Kaltblütigkeit, ein blankes As stehen zu lassen.

Spielt man  ab, bevor man mit  vom Stich geht, hat die Gegenpartei eine Information über die Herzstellung. Man erhöht damit die Chance, dass Herz zurück gespielt wird. Dieses Moment kann man versuchen für einen Bluff zu nutzen:

1.  ?!

2. 


Wie man an diesem Beispielsolo sehen kann, muß man beim Entwicklungssolo im Blick behalten, ob man schon genügend günstige Stiche herausgegeben oder zusätzlich gewonnen hat, um abziehen zu können oder ob man nochmals vom Stich gehen muß oder einen weiteren Stich heraus duckt. Entwicklungssoli sind die Königsklasse der Fleischlosen.



## Monster



Selten erhält man ein Monster. Dieses bedarf keiner Entwicklung, sondern ist von vornherein gewonnen und zwar unabhängig von der eigenen Sitzposition. Das klassische Monster, das ich noch nie halten durfte, enthält schlicht acht Asse und vier beliebige weitere Karten. Damit werden mindestens 128 Augen erreicht! Das Ziel eines Monsters besteht darin, möglichst viele Punkte aus dem Spiel zu erzielen. Für die Steigerung des Spielwerts stehen verschiedene Wege zur Verfügung, nämlich das Locken eines Kontras, die Entwicklung von Zusatzstichen, das Abgeben von günstigen Stichen und Absagen.

## Kontra locken



Ein Kontra lockt sich am leichtesten, wenn möglichst viele Gegenspieler eine Ansage treffen können, bevor sie eine Ansage treffen müssen. Um das zu erreichen geht man direkt vom Stich. Mein favorisierter Angriff ist eine 9. 9er können von den Gegnern besonders leicht auf des Solisten Hand identifiziert werden, wenn man später von oben spielt. Legen die Gegenspieler keine 9 auf das As des Solisten, muß sie der Solist haben. Je mehr Karten des Solisten den Gegenspielern bekannt werden, desto leichter können sie ihr Gegenspiel optimieren.


Bsp.: 

Als Angriffe kommen  oder  in Betracht. Gewonnen wird der Stich i.d.R. von der ersten 10, die nicht zu viert ist. Dieser Volle wäre nämlich - falls der Solist z.B. von

 abspielt - sonst verloren. Besser ist hier : falls alle drei Pikvollen gelegt werden, hat man einen Zusatzstich gewonnen und wird nun oft die k90 ansagen können. Falls

- was weitaus wahrscheinlicher ist -  gelegt werden, gewinnt man einen weiteren günstigen Aussteiger. Nachdem man auf einer anderen Farbe wieder eingespielt wurde, kann

man gefahrlos  vorspielen. Der Stich kann nur noch vom anderen  gewonnen werden,

sodass das eigene  nicht abgezogen werden kann. Wird nur ein Voller gelegt, hat man einen Stich über ca. 20 Augen heraus gegeben und ist damit ein großes Stück weiter in Richtung eines Siegs über 150 gegangen.

Ein Kontra locken kann man auch, in dem man eine Schwäche vortäuscht, die es gar nicht gibt. Am besten wirken Schwächen, die auf einer ungünstigen Kartenverteilung beruhen.

Beispiel:





Hier darf man sich über ein exzellentes Solo freuen und kommt nach einigem Nachdenken zu dem Ergebnis, daß man Karo klären möchte, um die k60 mit der notwendigen Sicherheit sagen zu können. Nun bedient einer Gegner schon die erste Karorunde nicht. Damit ist klar, daß Karo gestoppt wird. Je nach eigenem schauspielerischen Talent kann man nun ohne Ansage fortsetzen. Die Gegner erkennen, daß aus den üblicherweise eingeplanten fünf Stichen (55% Wahrscheinlichkeit) plötzlich drei geworden sind. Das wird bei aggressiven Gegenspielern ausreichen, um das (i.d.R.) richtige Kontra zu bekommen. Im konkreten Fall kann man es kalt lächelnd mit Re beantworten und sich damit für zukünftige Abwehrsoli das Image eines Solisten verschaffen, der mit allen Tricks spielt.



## Entwicklung von Zusatzstichen



Wenn ein Solo von Anfang an gewonnen ist, darf man trotzdem optimieren. Der neunte Stich führt meistens zu einem Sieg über 150 Augen, der zehnte Stich manchmal zu einem Sieg über 180 Augen. Zusatzstiche werden entweder über die Länge gewonnen, wenn also kein Gegenspieler mehr die angespielte Farbe hält oder keine höheren Karten mehr vorhanden sind.

Bsp. 



Dieses Monster ist auch von oben gewonnen. Zusätzlich kann man versuchen ein Kontra zu locken, die Abgeber billig halten, die k90 absagen und Längenstiche zu entwickeln. Um die Abgeber billig zu halten und ein Kontra zu locken eröffnet man die Hand mit . Fallen wie üblich zwei Volle, gewinnt man den nächsten Stich mit Re und kann mit  einen weiteren günstigen Stich herausgeben. Hält kein Gegenspieler mehr als drei Kreuz (>55% der Fälle!) oder gewinnt man ein Tempo über einen Farbwechsel oder einen Karoangriff, erhält man 1 - 2 Zusatzstiche auf Kreuz und schlägt seine Gegner häufig unter 60.

Will man die k90 absagen, muß man auf einen günstigen Kreuzsitz setzen und beginnt mit . Fallen auf die nachgespielte  weitere drei Kreuz, kann man sicher die k90 sagen. Das klappt in 35% der Fälle. Was im Ergebnis mehr Punkte verspricht bleibt offen.

Um mit nachbesten Karten Stiche zu gewinnen muß man sie promovieren. Dazu treibt man die höheren Karten heraus. Regelmäßig müssen gegnerische Asse herausgetrieben werden. Dazu spielt man eine 10 an; lässt das gegnerische As diese 10 passieren, hat man direkt den Zusatzstich erreicht. Wird die 10 richtigerweise vom As übernommen, muß man noch einmal ans Spiel kommen, um mit der eigenen As, 10, ... - Stellung weitere Stiche zu gewinnen.

Bsp. 

Mit Aufspiel ist dieses Solo sicher gewonnen, solange man die richtige Farbe zuerst klärt.

Klärt man Herz zuerst (sei es mit   oder umgekehrt) hat man sicher sieben Stiche. Klärt man Pik zuerst hat man sicher acht Stiche und diese Partie gewonnen. Bei optimalem Gegenspiel wird nämlich zum 2. Stich Kreuz eröffnet und der Solist muß um sein As zu schützen den Stich gewinnen und hat danach keine Deckung mehr in Kreuz. Damit nicht x Kreuzrunden gegen ihn gespielt werden, kann er mit acht Stichen einfach von oben gewinnen.

## Abgeben von günstigen Stichen

Wer schon Einfärber gespielt und verloren hat weiß um den für den Solisten unerfreuliche Geiz der Gegenspieler: freiwillig geben sie keine Vollen her. Wenn man also die letzten fünf Stiche abgeben muß, wird man regelmäßig verlieren. Umgekehrt gilt dies allerdings auch: wer bei einem Fleischlosen die letzten sieben Stiche gewinnt, wird regelmäßig gewinnen.

Begründet ist dies in der Bedienpflicht: solange man noch kleine Karten in der angespielten Farbe hält, darf man seine Volle noch nicht schmieren und hinterher hat man keine Gelegenheit mehr. Günstige Stiche gibt man ab, in dem man eine Farbe mehrfach klein anspielt oder duckt. Für das mehrfache Anspielen einer kleinen Karte verweise ich auf das schon bekannte Beispiel:



Für das Ducken kommt es darauf an, daß man den Stopper in der Farbe keinem unnötigen Risiko aussetzt.



Hier eröffnet man wahlweise oder oder . wird in der Regel den Stich gewinnen, nur ein blankes oder ein zu zweit würde gelegt werden. zielt auf ein gegnerisches blankes und führt im seltenen Erfolgsfall zu einer stabilen keine 90 - Absage.

Um die Abgeber billig zu halten sollte eröffnet werden. wird in der Regel von übernommen und einen Stich mit ca. 27 Augen für Kontra verursachen. Kontra hat es nicht geschafft, einen der sieben eigenen Vollen dort zu retten. Weiter gehen könnte es wie folgt:



und die Kontra-Partei bleibt bei 79 Augen stehen. In ihren vier Stichen haben sie immerhin drei Volle unterbringen können.

Stich 3 und Stich 4 hätte der Solist gewinnen können. Getreu der Faustformel "dicke schnappen, dünne laufen lassen" hat er auf den Gewinn dieser beiden Stiche verhindert. Hätte er auch nur einen hiervon mitgenommen, hätte die Gegenpartei die 90 Augen erreicht.

## Absagen

Wie auch im Normalspiel sind im Solo Absagen dann zu tätigen, wenn die notwendige Wahrscheinlichkeit für den Erfolg der Absage vorliegt. Damit wird dem Absagenden eine Menge zugemutet: wann erhält man schon einmal ein problemlos gewonnenes Solo? Das soll man nun einem weiteren Verlustrisiko aussetzen, in dem man eine Absage trifft, die nicht zu

100% sicher ist? Zugegebenermaßen ist das viel verlangt. Vorab: wer dieses Risiko nicht eingehen möchte, verzichtet nur auf einige Zehntel bei der Spielstärke und gewinnt eine Menge Seelenfrieden. Zugleich verzichtet er aber auch auf einen starken Adrenalinschub. Daher meine Empfehlung: trauen Sie sich! Es lohnt sich.

Bei den Wahrscheinlichkeiten im Solo ist zu beachten, daß es für "gegen die Alten" keinen Punkt gibt. Die Wahrscheinlichkeit für eine erfolgreiche Absage darf daher sogar niedriger sein als im Normalspiel. Hinzu tritt das Moment, daß eine keine 90 - Absage in einem Solo praktisch nie kontriert wird, solange das Scheitern nicht zum Gegenansagezeitpunkt offenkundig ist. Damit eine keine 90 - Absage sich rechnet, braucht sie eine Wahrscheinlichkeit von 87,5% (sie darf einmal schief gehen auf sieben gewonnene Absagen). Eine keine 90 - Absage im Normalspiel darf nur einmal auf acht gewonnene Absagen verloren werden. In bestimmten Konstellationen darf sie sogar eine geringere Erfolgswahrscheinlichkeit haben, wenn nämlich eine keine 60 - Absage möglich wird.

Die Wahrscheinlichkeitsrechnung hilft bei der Frage, ob eine lange Farbe oft genug steht, um eine Absage zu rechtfertigen.

Bsp.:



Falls beide Farben stehen, hat man eine Schwarz - Absage. Wird Karo gestoppt, wird die keine 60 - Absage wahrscheinlich geschlagen. Wird Herz gestoppt, wird die keine 90 - Absage wahrscheinlich geschlagen. Um die richtige Entscheidung zu treffen ist also zunächst aufzuklären, wie wahrscheinlich ein Stopper in Herz oder Karo ist.

Vor Aufspiel ist die Wahrscheinlichkeit für einen Karostopper bei etwa 45%. Nach dem Erhalt einer Karorunde, die alle bedienen, beträgt die Chance für einen Stopper nur noch 30%. Die Wahrscheinlichkeit für eine volle Karorunde liegt bei 95%.

Vor Aufspiel ist die Wahrscheinlichkeit für einen Herzstopper bei unter 1%. Nach dem Erhalt einer HerZRunde die mindestens zwei bedienen, beträgt die Chance für einen Stopper 0%. Die Wahrscheinlichkeit für eine solche HerZRunde liegt bei 99%.



Zwei Varianten stehen zur Verfügung: wir können mit Herz oder Karo beginnen.

Beginnen wir mit Herz, erkennen wir am 1. Stich, ob Herz steht oder nicht. Wir sehen dann zwei Karorunden (mit sicherer keine 90 - Absage), bevor wir die Entscheidung über die keine 60 - Absage treffen müssen.


Beginnen wir mit Karo, können wir noch nicht einmal die keine 90 - Absage mit 100% Sicherheit absagen. Nachdem zwei Runden Karo bedient worden sind, könnten wir immer noch fünf (!) Stiche abgeben.

Der Vorteil der 1. Variante besteht in der sicheren keine 90 - Absage. Im besten Fall haben alle Gegner zwei Runden Karo bedient und wir können sicher schwarz sagen. Das geschieht in rund 1/3 der Fälle. In den übrigen Fällen können wir zum Ansagezeitpunkt für keine 60 - Absage nicht erkennen, ob Karo steht oder nicht. Im zweitbesten Fall hat jeder Gegner eine Karorunde bedient und in der zweiten Runde hat sich ein Gegner ausgeklinkt. Damit sind noch zwei Karos auf gegnerischen Händen. In rund 2/3 der Fälle sitzen sie verteilt; für eine

keine 60 - Absage wäre grundsätzlich eine Wahrscheinlichkeit von 97% notwendig. Im konkreten Fall ist ein weiteres Moment zu berücksichtigen: falls die Karos verteilt sitzen, gewinnt die Kontrapartei keinen Stich und es kann schwarz abgesagt werden. Damit ernten Sie im Erfolgsfalle nicht einen, sondern drei zusätzliche Punkte. Auf der anderen Seite kann der Gegenspieler am Karostich zwei sichere Stiche erkennen und wird damit leicht ein Kontra finden. Damit muß es zwölfmal klappen für einmal schief gehen oder es braucht "nur" 93%. Die zweite Variante endet also bei der sicheren keine 90, falls Karo nicht optimal sitzt.

Die 2. Variante nimmt bei der keine 90 - Absage ein Prozent Risiko in Kauf, daß Herz nicht steht. Im besten Fall werden zwei Runden Karo bedient, sodass man nun  mit keine 90 anspielen kann. Bei normalem Sitz kann mit der zweiten bedienten Herzkarte sicher schwarz melden. Waghalsige Naturen spielen alle Karos ab und sagen blind schwarz in der Hoffnung, daß ein evtl. vorhandener  zu fünft auf Karo gekürzt wurde.


Sollte der erste Karolauf vollständig gewesen sein (95%) und sich im 2. Lauf genau ein Gegner ausklinken (95%), ist die 3. Karorunde mit keine 90 zu spielen. In etwa der Hälfte der



Fälle fallen nun die restlichen Karos, sodass man  mit keine 60 anspielt und - sobald mehr als ein Gegner bedient - schwarz absagt. So kommt man fast in der Hälfte der Fälle zur sicheren Schwarz-Absage, verliert dafür aber in einem Prozent der Fälle die keine 60 - Absage mit Kontra. Damit macht man aus 100 dieser Soli 270 Punkte mehr als die risikolose Fraktion.

Besonders sicher werden Absagen, wenn die Verlierer schon zum Zeitpunkt der Absage geklärt sind. Das Abgeben günstiger Stiche ist für die Absage ein häufig tauglicher Weg.



Bsp.           


Aus Sicht eines absagewilligen Solisten ist mit nicht mehr als vier Kreuz auf einer Hand zu rechnen. Die keine 90 - Absage ist damit schon fest eingeplant, spannend ist die keine 60 - oder gar die keine 30 - Absage. Theoretisch könnte man auch versuchen, die Gegner mit Absage schwarz zu spielen. Dies funktioniert nur bei einem 3 - 2 - 2 - Sitz, falls die Dreier-



Länge keine  hält. Für aussichtsreicher halte ich den Versuch der keine 30 - Absage.



Hierzu eröffne ich . Die erste , die nicht zu viert ist, sollte nun fallen, ebenso wie 


blank,  mit einer und mit zwei Karten Deckung. In über der Hälfte der Fälle sollten also

beide   in diesen 1. Stich fallen. Bedienen mindestens zwei Spieler die nächste Kreuzrunde, kommt man zur sicheren keine 30 - Absage.


Fällt nur eine , obwohl alle bedienen, hätte man in 70% der Fälle keinen Abgeber mehr, wenn man den 1. Kreuzlauf außer Acht lassen würden. Dies greift aber zu kurz: einen

günstigen Kreuzsitz werden wir nur vorfinden, wenn beide   auf einer Hand saßen. Das


ist nur in 31% der Verteilungen der Fall. In den meisten Fällen, in denen nicht beide  



fallen, wird die  nun noch einen Stich gewinnen. Dennoch kann man diese Fälle mit einer keine 90 - Absage mitnehmen: neben den 31% der günstigen Fälle ist der 3 - 1 - 0 - Sitz über zehnmal wahrscheinlicher als der 4 - 0 - 0 - Sitz. Damit reicht die Wahrscheinlichkeit für die Absage schon aus.

Hinzu treten aber noch die Zusatzchance auf weitere Absagen und die Option auf ein Endspiel.


Fallen auf das aufgespielte  drei Kreuz, kann man sogar noch die keine 30 absagen.

Daneben bietet sich die Option auf ein Endspiel: bei einem Endspiel wird ein Gegner gezwungen, zu einem von ihm unerwünschten Zeitpunkt aufzuspielen. Der Gegner mit fünf Kreuz wird i.d.R. über eine ähnliche Struktur verfügen wie man selbst. Ihm werden zur Vorbereitung des Endspiels alle Karten genommen, die keine Kreuzkarten sind. Das Ziel besteht darin, daß er im vorletzten Stich anspielen muß und zu diesem Zeitpunkt noch zwei

beliebige Kreuzkarten hält. Gelingt dies, fängt man entweder die  oder gewinnt beide Stiche. Erkennt der Gegner den perfiden Plan und kann er ihn nicht verhindern, so behält er

nämlich  . Er kann dann wenigstens zwei Kreuzstiche gewinnen; mit jeder anderen Endstellung gibt er beide Reststiche ab und Kontra bleibt bei unter 60 Augen stehen.



Wie gelingt ein solches Manöver? Der Solist spielt zunächst seine längste Farbe ab; die Karten des Gegners sind schon zur Hälfte bekannt (fünf Kreuzkarten und die eine Karte, welche im 2. Stich von ihm gelegt wurde). Bedient der Gegner einmal Karo, sind nur noch fünf Karten unbekannt. Danach wird vom verbliebenen Doppel-As eines abgespielt. Sollte der unerfreuliche Fall eintreten, daß dieser Gegner auch dieses As bedient, muß man raten. Zu diesem Zeitpunkt verfügt der Gegner nur noch über drei unbekannte Karten. Um diese zu

erledigen werden die übrigen Asse abgespielt und mit  zum Gegner abgegeben. Damit das Endspiel scheitert, muß der Gegner im drittletzten Stich einen Kreuz abwerfen. Ggf. kann man zu diesem Zeitpunkt schon über die Augen gewinnen, weil man den einen oder anderen Vollen gefangen hat. Schließlich startete man mit einem Minimum von 132.


Endspiele sind häufig möglich, wenn eine lange Farbe überraschend mehrfach gestoppt wird. Der Gegner, welcher beispielsweise fünf Pik oder Kreuz gegen die eigene Länge hat, wird auch im übrigen eine ähnliche Struktur haben. Jedenfalls muß er sie haben, wenn man diese Technik anwenden will.

## **Gegenspiel Einfärber**

Das Gegenspiel beginnt schon bei der Gesundheitsmeldung. Erkennt man anhand der eigenen Hand, daß der Vorbehalt keine Hochzeit sein kann - sei es, weil man selbst eine hat oder auch



nur eine  - muß man sich entscheiden, wie man hiermit umgeht. Gleiches gilt, falls man ein spielbares Solo ohne  oder ein Pflichtsolo gegen ein (mögliches) Lustsolo spielen kann.

Wie in der Einführung zum Fleischlosen festgestellt macht es einen Unterschied, ob der Solist im Normalspiel der Kontra- oder Re-Partei angehört hätte und lässt Aussagen über die Qualität des Solos zu. Kann nun ungefährdet ein Vorbehalt gemeldet werden (sei es, weil der zukünftige Solist noch ein Pflichtsolo zu spielen hat, sei es, weil man überhaupt kein Solo hat), kann diese Information übermittelt werden. Offen bleiben kann zunächst, welche

Information übermittelt wird. In Frage kommt der Besitz einer oder zweier  oder nur ein eigenes Solo. Ich melde in allen Fällen einen Vorbehalt, um meiner Partei eine wenn auch noch nicht klare Information zukommen zu lassen.


Die Aktionsmöglichkeiten der Gegenspieler beginnen nach der Taufe des Solos. Auf den getauften Fleischlosen könnte einer der Gegenspieler ein Kontra vor Aufspiel geben. Hiermit könnte er auf Stopper in allen Farben hinweisen; ob dieser Schritt sinnvoll ist, wird später erörtert.


### **Nach diesen Nebenkriegsschauplätzen beginnt der eigentliche Kampf, also das Gegenspiel. Betrachtet wird zunächst das Solo, bei dem der Solist selbst anspielt.**

Auf ein aufgespielte As im 1. Stich kann der Gegenspieler eine erste Aktion in Erwägung ziehen, nämlich das Warten. Wieso sollte Spieler 2 jetzt zögern? Im aktuellen DDV-Doppelkopf wird das Zögern bei diversen Gelegenheiten benutzt. Die von mir vorgestellten Varianten beziehen sich ausschließlich auf Situationen, in denen es tatsächlich etwas zu überlegen gibt. Daneben gibt es Varianten, bei denen es nichts zu überlegen gibt. Diese betrachte ich als künstlich und systemwidrig, weswegen ich ihnen in der systematischen Betrachtung keinen Raum gebe. Auf ein angespieltes As im 1. Stich gibt es nichts zu überlegen, das zu einer Aktion der Partner führen sollte. Denkbar ist hier ein Überlegen, falls Spieler 2  hält und Spieler 2 durch das Legen des  nach Überlegen diese Struktur mitteilen möchte. Bei einem Einfärber hat der Solist jedoch i.d.R. drei Vollen selbst.

Anhand der gelegten Karten ist erkennbar, welche Karten der Solist voraussichtlich hält.

Fallen z.B. , sind für alle  bekannt. Spieler 4 weiß auch über den

Verbleib des 2.  Bescheid. Jede bekannte Karte erlaubt Rückschlüsse auf die restliche Karte des Solisten.

**Als zweite Karte folgt üblicherweise** . So kann von den Gegenspielern nicht sofort erkannt werden, ob es sich um eine weitere Stehkarte handelt. Entscheidend ist jedoch, ob die



mit oder ohne Re nachgespielt wird. Das Re sollte jedenfalls gegeben werden, wenn die Siegwahrscheinlichkeit bei über 50% liegt.




Die Überlegungen eines taktischen Res zur Reduktion der Wahrscheinlichkeit eines Kontras und den Bluff lasse ich an dieser Stelle aus.

Wird die 10 mit Re gespielt, sollte ein Kontra nur bei einem erfreulichen Verlauf gegeben oder bei einer günstigen Verteilung erwogen werden. Ein erfreulicher Verlauf ist ein Stoppen der langen Farbe des Solisten, mit der ihm Stiche weggenommen werden können. Häufig kommt dies vor, wenn die 6er-Länge des Solisten auf eine 4 - 1 - 1 - Verteilung oder eine 5er-Länge auf 4 - 2 - 1 trifft. Eine günstige Verteilung liegt vor, wenn bei 8 gegnerischen Stichen kein Voller abgegeben werden muß und man dann 3 - 4 Volle nach Hause bringen kann. Wird nun von allen Mitspielern überlegt, kann Spieler 4 bei eigener günstiger Verteilung das Kontra mit hinreichender Wahrscheinlichkeit geben.

Wird die 10 ohne Re gespielt, sollte ein Kontra überlegt werden, wenn der Verlauf normal ist und man keine ungünstige Verteilung hält. Ungünstig ist die Abgabe von zwei Vollen bei 8 Stichen. Ein Stopper reicht in diesem Fall auch für das Kontra.




**Der nächste kritische Zeitpunkt tritt ein, wenn erstmals nicht die lange Farbe bedient werden kann. Dann entstehen Möglichkeiten der Kommunikation.**

**Exkurs:** Etabliert hat sich durch das Essener System die Anzeige von Assen durch eine bestimmte Abwurfreihenfolge. Deren Begründung für die Methode ist mir nicht bekannt. Da ich künstliche Konventionen grundsätzlich ablehne, habe ich nach einer Begründung gesucht. Als „künstlich“ betrachte ich eine Konvention, die nicht aus dem Spielverständnis logisch abgeleitet werden kann. Zuerst ist daher zu klären, welche Abwürfe man an dieser Stelle erwarten dürfte. Der Solist wird sein Solo häufig gewinnen, wenn er Volle fängt. Der erste Abwurf zeigt also damit zunächst eine Farbe an, in der eine Karte ohne Gefahr abgeworfen werden kann. Um die Mitspieler zu informieren ist es anschließend sinnvoll, sich zunächst von allen Karten einer Farbe zu trennen, in der man keinen Vollen hält. Schließlich wird der Solist voraussichtlich ohnehin alle Bilder erhalten und am Erhalt des einen oder anderen Königs statt einer Dame wird der Spielsieg meist nicht hängen. Anhand der abgeworfenen Karten können die Mitspieler erste Karten des Solisten identifiziert; die Wahrscheinlichkeit für Volle in den nicht abgeworfenen Farben steigt und die Gefahr eines Asses des Solisten in der abgeworfenen Farbe steigt.

Wenn nun ein Mitspieler auf die lange Farbe des Solisten   

abwirft, hat er dem Solisten frühzeitig Augen gegeben und die Farbe gleich zweimal

gewechselt. Natürlich wäre z.B.    gewesen. Falls er fehlende Volle in einer Farbe

hätte anzeigen wollen, hätte er    abwerfen können. Welche Information will der Mitspieler nun mit seiner seltsamen Sequenz übermitteln? Im Gegenspiel gegen einen Einfärber ist die entscheidende Information, welche Volle man sich ungefährdet blank stellen




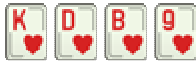
kann und welche nicht. Hierfür wäre es außerordentlich hilfreich zu wissen, welche Asse die Mitspieler halten. Dann lässt sich um Ausschlußverfahren ermitteln, welche Asse der Solist hält und man kann die richtigen Vollen kürzen. Man darf also unterstellen, daß der Abwerfer Asse anzeigen möchte. Der Gegenspieler wirft gegen die übliche Art und Weise ab, sodass das Signal auch umgekehrt zu verstehen ist: er hält in den abgeworfenen Farben relevante Volle, also ein As.

**Zwischenergebnis: wechselt der Gegenspieler die Farben bei seinen Abwürfen, hält er in der abgeworfenen Farbe ein As.**

Kritisch bleiben zwei Fälle, nämlich zu kurz gedeckte Asse und Doppelasse.

An Kommunikationsmöglichkeiten bleibt nur noch ein Signal übrig, nämlich ein weiterer

atypischer Abwurf: hoch - tief, also . Sinnvollerweise setzt man dieses Signal für ein zu kurz gedecktes As ein und lässt das Doppelas ungezeigt. In der Regel wird der Solist auf ein gewonnenes Solo auch eine Ansage treffen. Hält er also eine 6er- Farbe und nach den Signalen ein oder gar zwei weitere Asse, wird er nicht noch ein Doppelas haben. Aus den Abwürfen lassen sich die Einzelasse erkennen, sodass die Doppelasfarbe zu identifizieren sein wird. Ungelöst bleibt der Fall, daß sowohl der Solist, als auch ein Mitspieler ein Doppelas haben.






Ein Hoch - Tief - Signal kann auch gestaffelt werden: so zeigen  drei Asse, die man nicht zeigen kann.

Trotz aller Kommunikation muß man auch immer wieder raten: signalisiert der Partner nun ein As oder ist das schon sein Signalende? Darüber hinaus kann das Anzeigen von Assen auch dem Solisten helfen, da er über den Sitz der Asse informiert wird. Er kann also gezielt einen Gegner einspielen etc.









**Gegenspiel Entwicklungssolo:**



**Bei Entwicklungssoli geht der Solist frühzeitig vom Stich. Er könnte ein Monster halten. Monster sind jedoch sehr selten. Das Gegenspiel sollte also nicht gegen Monster optimiert werden. Im 1. Stich gibt es grundsätzlich nichts zu zögern. Kritisch könnte**

**allenfalls die Konstellation sein, daß man auf eine**  **, x - Stellung angespielt wurde. Legt man nun die kleine Karte, blockiert man zum einen die Farbe und zum anderen müsste man im 2. Lauf sein As dazu legen. Sein As muß man nicht legen, falls ein anderer Mitspieler das As hält. Der Solist könnte nämlich versuchen eine**     **- Stellung zu entwickeln und würde sich über jeden Stich freuen, in dem zwei Kreuzvolle fallen. Die Frage zielt also auf ein As in der angespielten Farbe.**

**Das funktioniert auch, fall der Solist eine Zehn eröffnet, beispielsweise** 

Spieler 2 zögert. Spieler 2 könnte z.B. kreuzfrei sein und weiß nicht, ob er schmieren soll. Er könnte auch    haben und unsicher sein, ob er sein As legen soll. Im schlechtesten Fall hat nämlich hinter ihm ein Mitspieler  blank und der Solist z.B.    . Würde Spieler 2 einfach sein As legen, würde das andere As dazu fallen und der Solist sofort zwei Stiche etabliert haben.

Mit dem Zögern geht die Gefahr einher, daß ein Mitspieler tatsächlich Kontra sagt, um sein As anzuzeigen. Dieses Zögern sollte daher nur erfolgen, wenn man auch im Übrigen Interesse an einer Ansage hat.

**Hat man nun den Stich gewonnen stellt sich das zentrale Problem des Gegenspiels gegen ein Entwicklungssolo: welche Farbe greift man an und welche Karte aus dieser Farbe?**

Anfänger werden regelmäßig alle Asse abspielen und - falls sie nicht zufällig einen klaren Treffer landen, wie ein gegnerisches As oder eine Farbe, die der Solist nicht bedient - immer weiter die Farbe wechseln. Das ist ein Fest für die meisten Entwicklungssoli und daher eine miese Taktik im Gegenspiel. Viele Entwicklungssoli brauchen ein bis zwei Zusatzstiche oder viele günstige Abgeber. Solange der Solist Deckung in allen Farben hat, kann er jederzeit Stiche ducken oder erneut vom Stich gehen. Diese Variabilität im Spiel zu nehmen ist das Ziel der hier favorisierten Taktik: dem Zertrümmern!

Zertrümmert werden soll die Kontrolle des Solisten über eine Farbe. Dann steht er vor dem Problem, daß - falls er erneut duckt oder vom Spiel geht - diese Farbe so oft gegen ihn gespielt wird, daß die übrigen Gegenspieler schmieren können und er schmieren muß. Die beste Chance den Gegner zu zertrümmern hat man, wenn man seine längste Farbe anspielt. Die Wahrscheinlichkeit für viele Karten des Solisten in der angespielten Farbe steigt mit sinkender Zahl eigener Karten in der Farbe. Daher spielt man immer seine längste Farbe an. Die Mitspieler sind - solange sie keine überlegenen Kenntnisse vom Sitz und Verlauf haben - verpflichtet, die lange Farbe zurück zu spielen. Spielen sie sie nicht zurück, halten sie kein Stück mehr dieser Farbe auf der Hand.

Von der sehr seltenen 3 - 3 - 3 - 3 - Verteilung abgesehen, hat man mindestens vier Karten einer Farbe.






Wie eröffnet man die eigene lange Farbe? Schließlich möchte man dem Solisten nicht unnötig Stiche schenken. Weiterhin muß man eine relativ hohe Karte übrig behalten. Andernfalls



könnte man im weiteren Verlauf nicht wieder ans Spiel gebracht werden. Relevant für die Entwicklung einer langen Farbe sind die drei höchsten Werte, also As, 10 und König. Bei einem Entwicklungsolo wird der Solist i.d.R. zumindest einen Stopper in den meisten Farben haben. Weiterhin wird er in mindestens einer Farbe eine Stellung halten, welche durch ein angespieltes As einen Zusatzstich gewinnen kann (As, 10, x oder As, K, K). Er könnte auch eine Farbe ohne Deckung halten oder einen Halbstopper (10, x, x).







Bei den möglichen Haltungen des Solisten ist klar, daß kein Anspiel gegen jede potentielle Stellung richtig ist. Es gilt daher das Anspiel zu finden, welches die unterschiedlichen Ziele am besten miteinander vereinbart.


Einfach sind die Hände, welche Viererlängen ohne As beinhalten. Hier wird eine mittlere Karte angespielt.





Bsp.: 

 (!) rettet einen Stich gegen  beim Solisten; jeder Partnervolle wird eingeladen, den  zu decken und die Farbe zurück zu spielen.  ist für den Gegner und die  ist ein Voller, den man nicht unnötig riskieren muß.

Kaum schwieriger sind die Hände mit Doppelas. Hier darf man davon ausgehen, daß man die Karte von oben abspielt, um die meisten Stiche zu erzielen. Hält der Solist bedauerlicherweise die  zu dritt, wechselt man die Farbe und hofft auf ein kleines Wunder. Hält er beide , gilt das gleiche.

Merklich schwieriger sind Hände mit  x x. Hält der Solist ein blankes As in der Farbe oder überhaupt keine Deckung, wäre das Abspiel von  gut. Hält der Solist As, x zertrümmert man seine Stellung mit  und Kreuz nach. Hält der Solist  und sitzt an Pos. 3 oder Pos. 4, könnte die Stellung am schnellsten geknackt werden, wenn man  opfert und im weiteren Verlauf der Mitspieler vor dem Solisten Kreuz anspielt. Dann hätte man eine Gabel gegen den Solisten. Wer sich nicht mit einem Blick in die Hand des Solisten behelfen will muß raten. Am erfolgsversprechendsten ist der Angriff des : in den ersten beiden Fällen ist die Stellung zertrümmert und im unerfreulichen dritten Fall kann man zumindest die Farbe wechseln und hat dem Solisten keinen Vollen in den Rachen geworfen.

Am schwierigsten sind die Hände man  x x x - Stellungen. Hier gehen die Meinungen über das beste Anspiel weit auseinander. Von überhaupt nicht anfassen über As bis hin zum Anspiel von x wird alles für gut erachtet. Um die Konsequenzen näher zu beleuchten sind die Reaktionen der Mitspieler auf mein Anspiel zunächst näher zu betrachten:

Wenn der Aufspieler nur ein As in einer Farbe aufspielt, in der er zum einen mindestens vier Karten und eine  hält, können die Mitspieler ohne Sorge ihre Vollen schmieren und zwar sowohl die , als auch das . Halten sie drei Karten mit  und einen weiteren Stich, können sie alternativ sofort Kontra ansagen, um den Besitz des anderen Asses anzuzeigen. Schließlich sind damit schon fünf Stiche bekannt. Werden dagegen auch Asses angespielt, die nur zu dritt oder schlimmer noch blank sind oder auch solche ohne Deckung, dürfen die Vollen nicht mehr einfach geschmiert werden, Ansagen können zu teuren Verlusten führen. Mit jedem geschmierten Vollen steigt die Wahrscheinlichkeit eines Zusatzstiches für den Solisten. Auf der anderen Seite blockieren nicht geschmierte Volle die Farben häufig und außerdem weiß der Aufspieler nicht, ob er eine schwache oder starke Farbe des Solisten getroffen hat. Die mit dem Anspiel ungedeckter oder kurzer Asses verbundene Unsicherheit wiegt für mich so schwer, daß ich davon grundsätzlich absehe.

Ich favorisiere daher das Anspiel von x. Das hat vor allem mit der beschriebenen gewünschten Reaktionen meiner Mitspieler zu tun.

Hat man als Gegenspieler keine besseren Informationen und noch weitere Karten der ersten angegriffenen Farbe, spielt man diese wieder an, sobald man an das Spiel kommt. Ist die Stellung des Solisten bereits zertrümmert, zieht man noch seine übrigen Stiche ab, bevor man den Partner mit der langen stehenden Farbe wieder einspielt.

Hält man die zuerst angegriffene Farbe nicht mehr oder war der Angriff erkennbar ein Fiasko, spielt man seine eigene längste Farbe an und hofft auf ein sehr schlechtes Solo oder einen sehr schlechten Sitz der übrigen Karten.

### **Ansage gegen ein Entwicklungsolo**

Neben den bereits bekannten Gründen für eine Gegenansage (günstige Verteilung der Vollen, Assignal, Antwort auf Asfrage) tritt nun die Chance, daß man die schwache Farbe des Solisten gefunden hat und unerwartete Stiche gewinnt. Ab fünf eigenen Stichen sollte man das Kontra geben. Das wird zwar nicht immer reichen, aber oft genug. Dies gilt insbesondere deswegen, weil der Solist nach einem Kontra häufig nicht den Mumm haben wird, sich alle Asses blank zu stellen.

## Bildersoli

Bildersoli, also Buben- und Damensoli, können im wesentlichen gemeinsam behandelt werden. Ein kleiner Unterschied besteht in der durchschnittlichen Punktzahl einer Trumpfrunde: während die Damentrumpfrunde üblicherweise 12 Punkte wert ist, ist die Bubentrumpfrunde üblicherweise 8 Punkte wert. Bei Gleichwertigkeit der Soli ist dies ein kleiner Vorteil. Gewichtiger ist jedoch ein anderer Aspekt: Damensoli versprechen üblicherweise ordentliche Normalspiele. Wer ein ordentliches Normalspiele gegen ein Solo tauscht, sollte einen deutlichen positiven Erwartungswert für sein Solo haben. Andernfalls hätte er bereits durch die Taufe des Solos Punkte verloren. Wenn also nichts ungewöhnliches passiert, sollte er sein Solo gewinnen. Damensoli sollten also wesentlich seltener verloren werden als Bubensoli.

### Bildersoli mit Aufspiel

Der Aufspieler verfügt über drei oder mehr Bilder. Die Ausnahme des Fleischlosen mit Bubenunterstützung lassen wir hier nach einem kurzen Blick links liegen:







Wer hier nicht die 15% Chance auf das Schwarzsolo ergreift und lieber die sichere k60-Absage sucht, bekommt zu viele Schwarzsoli.

Der Solist muß verschiedene Ziele erreichen:

- 1) Die Gegner sollen möglichst wenige Stehkarten abstechen können
- 2) Längenstiche sollen etabliert werden
- 3) Die eigenen Abgeber sollen möglichst billig sein

Um das Abstechen von Stehkarten zu vermeiden werden bei Bildersoli in aller Regel ein bis zwei Trumpfrunden an den Anfang gestellt. Nur selten verträgt ein Bildersolo den Verlust einer Stehkarte, schließlich hätte man sonst ein Solo mit sehr gutem Potential für neun Stiche gehabt. Durch die anfänglichen Trumpfrunden werden i.d.R. alle gegnerischen Bilder

eliminiert. Dabei empfehle ich stets den  bzw. die  zu eröffnen. Die Alternative besteht im Unterspielen, also der Eröffnung eines nicht stehenden Trumpfs, üblicherweise dem 

bzw. der . Diese Variante versucht die Chance zu nutzen, einen günstigen Trumpfstich heraus zu geben, falls der gegnerische Toptrumpf gedeckt ist. Damit verschenkt man in vielen Partien einen Stich, nämlich überall dort, wo der gegnerische Toptrumpf blank war. Weiterhin



erhöht man die Gefahr eines Abstichs einer eigenen Stehkarte, weil man nicht zwei Trumpfrunden abspulen kann. Im Gegenzug erhält man eine günstigere Sitzposition im 2. Stich und damit mehr Informationen über den Sitz, bevor man eine Ansage treffen muß. Der Stich mit acht Augen ist i.d.R. nicht spielentscheidend, während ein gedeckter Toptrumpf selten unter 20 Augen macht. Bei seltenen Sitzen (z.B. 4 - 4 - 0 - 0) kann der untergespielte Bube viele Stiche oder gar das Spiel kosten, nämlich wenn es zu einer Stechen - Gegenstechen - Situation kommt.

## Etablierung von Längenstichen


Was ist mit der Etablierung gemeint? Eine lange Farbe (4+) gewinnt auch Stiche, wenn die Gegner die Farbe nicht mehr bedienen oder stechen können.

Bsp.




Auf den ersten Blick verfügt die Karte nur über vier sichere Stiche (). Allerdings werden auf die ersten Trumpfrunden wahrscheinlich alle Buben fallen (Wahrscheinlichkeit: 70%), sodass  wahrscheinlich auch je einen Stich gewinnen werden.



Gegen vier eigene Kreuz sitzen üblicherweise nicht mehr als drei auf einer Hand (69%), im besten Fall sitzen die restlichen Kreuz 2 - 2 - 2 (15%). Wenn es gelingt, dreimal Kreuz zu spielen, wird der vierte Kreuz meistens einen Zusatzstich gewinnen. Damit enthält das Solo in

der Hälfte der Fälle sieben Stiche (vier Buben, zwei Kreuzstiche und ) und hat Potential für acht. In Anbetracht des üblen Normalspiels und der hervorragenden Abgeber (eine Farbe stechen und fünf 9er als Abgeber) wird man dieses Solo i.d.R. auch mit sieben Stichen gewinnen.

## Wie man die Abgeber billig hält:

der erste Abgeber einer Farbe ist praktisch nicht billig zu halten. In der Hälfte der Fälle können die Gegner drei Volle und ansonsten doch zwei Volle in dem ersten Farblauf unterbringen. Gibt man nun noch einige Augen dazu, reichen vier Abgeber in vier Farben für die Gegner aus. Kann man eine Farbe allerdings zweimal oder dreimal als Parkplatz für eigene Verlierer nutzen, werden die Stiche signifikant billiger. Ein gutes Bildersolo zeichnet sich also durch eine oder mehrere freie Farben aus und hat dafür mehr Verlierer in einer Farbe oder gute Abwürfe. Besonders wichtig ist es, die Abgeber frühzeitig loszuwerden. Benötigt man keine Zeit (mehr) für die Etablierung seiner langen Farbe, kann man sich frühzeitig von seinen Verlierern trennen. Gut ist es, wenn die Gegner noch nicht wissen, ob man eine Farbe etabliert oder sich günstig von einem Abgeber trennt. Dann müssen die Gegner nämlich raten, ob sie jedes Auge schmieren oder ihre Vollen für die Vermeidung weiterer Stiche halten

müssen. Eröffnet man bei dem Beispielsolo in Stich 4 (nach  - wegen des guten

Abwurfs ) , macht man drei Kreuzstiche, falls alle Kreuzvollen in diesem Stich fallen. Man steigt also üblicherweise in einer Farbe aus, in der man noch einmal aussteigen kann und will. Häufig spielentscheidend ist, wer die letzten Stiche gewinnt. Gerade Anfänger tendieren

dazu, ihre Stiche möglichst schnell abzuziehen und die Restkarten auf den Tisch zu werfen. Erfolgreiche Solisten geben frühzeitig alle Verlierer ab und gewinnen alle Reststiche.

### **Gegenspiel gegen ein Bildersolo mit Aufspiel**

Als Gegenspieler ist man anfangs auf die Aktionen des Solisten angewiesen. Dieser wird zunächst ein bis zwei Trumpfrunden spielen, ohne daß oft Gelegenheit zur Reaktion besteht.

Eine erste wichtige Information erhält die Gegenpartei durch die getroffene Ansage oder deren Ausbleiben. Ebenfalls können Indizien in der ersten und der zweiten Trumpfrunde gesammelt werden, ob ein günstiger oder ungünstiger Verlauf für den Solisten eingetreten ist. Günstig sind z.B. Verläufe, bei denen jeder Gegenspieler einen Trumpf bedient oder ein Toptrumpf gezogen wird oder im 2. Trumpflauf noch zwei Trümpfe der Gegenspieler fallen. Potentiell ungünstig sind Verläufe, in denen ein oder gar zwei Gegenspieler keinen Trumpf bedienen oder eine Trumpfkonzentration auf einer Gegnerhand erkennbar ist (Bsp.



Das Gegenspiel ist anschließend zentral davon abhängig, ob der Solist Längenstiche etablieren kann (weil ihm genug Trümpfe hierfür verbleiben) oder nicht. Tempoprobleme, also Schwierigkeiten bei der Etablierung von Längenstichen, treten meist nur auf, wenn entweder die Trümpfe oder die lange Farbe ungünstig verteilt sind. Besonders anfällig sind Soli mit nur drei Trümpfen. Ihnen steht in der Regel kein überzähliger Trumpf zur Längenetablierung zur Verfügung, denn nur in 42% der Fälle sind nach zwei Trumpfrunden alle gegnerischen Trümpfe gefallen. Es ist daher davon auszugehen, daß ein solches Solo ein Fleischloser mit Zusatzstärken ist.

Das Gegenspiel besteht in der Regel aus dem zügigen Einsammeln aller Augen aus allen Farben. Alle Augen werden soweit wie möglich in die Stiche gepackt, also Volle angespielt und Volle geschmiert. Sind zwei oder mehr Volle einer Farbe gefallen, wechselt man die Farbe. Der Solist muß entweder bedienen oder kann sich einen Abwurf nicht leisten. Schön ist es, wenn der Spieler vor dem Solisten aufspielt und am Spiel bleibt. Dann muss man dem Solisten keine drei Vollen anbieten und die Mitspieler sehen, ob der Solist bedient oder nicht. Eine Vielzahl von Soli wird nicht geschlagen, weil man auf die potentiellen Stehkarten des Solisten lauert. Meistens hat der Solist keine 10 - x - Stellung, die man ihm durch ein geschmiertes As entwickeln würde. In den wenigen Fällen, in denen dann diese Stellung plötzlich den entscheidenden Zusatzstich gewinnt, muss man an die vielen gedrehten Spiele denken und es als logische Konsequenz starken Spiels abhaken.









Anders sieht es aus, wenn die Trumpfmajorität der Kontrapartei bekannt ist. Dort vertrete ich die Auffassung, dass man mit drei Buben oder drei Damen gegen das Solo das Kontra geben muss, falls kein Re gesagt wurde. Unterlassungen an dieser Stelle würde ich nur als Bluff rechtfertigen. Dann wandelt sich der Verlauf des Gegenspiels und nimmt die Ideen aus dem Gegenspiel eines Fleischlosen auf: die eigene längste Farbe wird angespielt und - falls sie etabliert wurde - weiter gespielt, bis der Solist stechen muß. Im Gegensatz zum Fleischlosen kann man es sich beim Bubensolo aber nicht leisten, den Solisten wieder einzuspielen. Hat man also eine Farbe getroffen, in welcher das zweite As nicht fällt, wechselt man die Farbe.

Ob und wann man von der Regelstrategie des schnellen Einsammelns aller Augen abweicht ist schwierig zu erklären. Überall dort, wo man als Gegenspieler relativ sicher sechs Stiche gewinnen könnte, sollte man das auch tun und von der Standardstrategie abweichen. Bei fünf potentiellen Stichen wird die Entscheidung virulent: wählt man den falschen Weg, wird man das Solo nicht schlagen. Empfehlen möchte ich, auch bei fünf wahrscheinlichen Stichen zügig die Augen abzuräumen und sich die Partien, welche man dann verliert, genau anzuschauen. Vielleicht erkennt man ein Muster, eine Dynamik, einen Takt, der einen besser entscheiden lässt. Ich verlasse mich auf mein Gefühl.




### Sonderfälle: Gegenspiel gegen ein Bildersolo mit Aufspiel

Allerdings gibt Ausnahmen, bei denen schon im 1. Stich Aktionen der Gegenspieler sinnvoll sind:

**Der Solist spielt ein As an.** Der Solist nimmt das Risiko in Kauf, dass ein Gegner einen einzelnen, nicht stehenden Buben oder Dame versticht und ihm damit einen Stich wegnimmt. Bei einem blanken As sind das immer noch über 4%. Gute Spieler gehen nur Risiken ein, wenn sie sinnvoll sind. Das Anspiel eines Asses ist daher in der Regel ein Zeichen für fehlende Toptrumpfe oder den Wunsch unter einem Toptrumpf anzuspieren. In seltenen Fällen ist es die Klärung einer kritischen Farbe, um tiefe Absagen zu ermöglichen oder ein Kontra zu locken. Das Abstechen des Asses ist besonders wertvoll, wenn möglichst viele Augen in den Stich fallen. Kann man als Gegenspieler das As stechen, sollte man sofort das Kontra geben. Der Mitspieler an Pos. 2 sollte seinen hinter ihm sitzenden Partnern die Gelegenheit zu dieser Ansage geben, indem er nicht sofort seine Karte legt.

**Der Solist spielt einen nicht stehenden Buben, zumeist , an.** Spieler 2 kann nun steuernd eingreifen, indem er zögert. Weswegen könnte er an dieser Stelle überlegen? Zum einen könnte er eine Stellung  halten und in Sorge sein, dass der Solist aus  anspielt. Übernimmt er den  nicht, wird er ihm im 2. Stich der  abgezogen. Andererseits könnte hinter ihm ein blanker  sitzen, der - falls er seinen eigenen  legt - beigelegt werden muss. Auch das würde einen Stich kosten. Für diesen Fall sollte sich also ein Gegenspieler mit einem blanken  sofort Kontra sagen.

Zum anderen könnte Spieler 2 eine sehr starke Hand halten, z.B. 4 Asse und eine 10, aber keinen Buben. Er würde also daran interessiert sein, zum richtigen Zeitpunkt seine Vollen zu schmieren oder Farbsignale zu geben. Schließlich ist ein potentiell ungünstiger Verlauf eingetreten (er hält keinen Buben) und es handelt sich bei dem untergespielten Buben häufig um schwächere Soli.

**Der Solist hat keine Trumpfhoheit.** Er hält also entweder weniger Bauern, als ein Gegenspieler oder genauso viele, ist aber nicht am Stich. Spielt der Solist beispielsweise aus einer  - Stellung einen  auf und trifft auf , haben die Gegenspieler die Möglichkeit über Stechen - Gegenstechen die Anzahl der Stiche des Solisten massiv zu reduzieren. Voraussetzungen hierfür ist jedoch das Anspiel der richtigen Farbe, damit der Solist kein Tempo gewinnt. Zugegebenermaßen ist ein 4 - 4 - Sitz mit nur 2,5% sehr unwahrscheinlich. Viel häufiger treffen drei Bauern auf vier Bauern, nämlich in 9% der Fälle. In diesen Fällen empfehle ich das Kontra zu geben, sobald die Bubenhoheit erkannt wird.



Konkret wird die Bubenhoheit bekannt, sobald ein Mitspieler einen Buben legt. In genau diesem Augenblick gebe ich das Kontra. Die Information, dass von der Standardtechnik des zügigen Augeneinsammelns abgewichen werden kann, ist so wichtig, dass die damit verbundenen Nachteile weniger wiegen.

Die vom ES empfohlene Variante des Kontra vor Aufspiel, um den Besitz von fünf oder mehr Trümpfen anzuzeigen, nimmt dem Solist die Möglichkeit, einen Fehler zu machen und einen Toptrumpf anzuspielen. Der Vorteil zum Kontra im 1. Stich ist so klein, daß diese Variante meines Erachtens nicht genutzt werden sollte.

Die Variante keiner vorzeitigen Ansage in der Hoffnung, dass der Solist fehlerhaft einen Buben nachspielt und damit auf einen 3 - 3 - 2 - Sitz spielt, ist für die anderen Gegenspieler schwerer zu lesen. Absagen scheiden damit aus und die mögliche und sinnvolle Abweichung vom Standardplan wird nur am Gesicht des Solisten zu erkennen sein.

### Gegenspiel gegen ein Bildersolo ohne Aufspiel

Kaum ein Solo hält es aus, wenn man ihm einen Stich wegnimmt. Als Aufspieler hat man die Chance, eine Schwäche des gegnerischen Solos zu finden. Hält man bspw.



muss man eine schwierige Entscheidung treffen: will man versuchen seinen eigenen Buben zu verstecken, indem man seinen blanken Pik anspielt und auf ein Pikrückspiel hofft oder

versucht man, einen gegnerischen Buben zum Einsatz zu bringen und spielt und Kreuz nach?

Für beide Strategien gibt es Argumente. Nach dem Pikanspiel wird in vielen Fällen ein

Mitspieler Pik nachspielen können. Schließlich kommt der Solist nur mit ans Spiel oder falls er auch pikfrei ist. Statistisch hat man mit Pik aber die Farbe angespielt, in welcher der Solist die meisten Karten hält. Damit hat man ihm die Farbe eröffnet, welche er sonst

selbst entwickeln müsste. Aus werden nach und

zwar zwei Stiche für die Kontrapartei, aber auch zwei Stiche für den Solisten. Mit diesen Stichen hatte er wahrscheinlich nicht gerechnet. Die Gegenspieler haben mit diesen beiden



Stichen 51 Augen erreicht. Meistens hat der Solist eine - Stellung und verliert nur einen halben Stich durch den Bubenabgeber. Wirklich gut ist das Anspiel nur dann, wenn man

ein blankes As des Solisten findet oder eine - Stellung. Dann nimmt man dem Solisten einen wichtigen Stich.

Spielt man dagegen die lange Farbe, wird man viel seltener eine Stellung des Solisten auf eine Art entwickeln, aus der der Solist einen Vorteil ziehen könnte. Trifft man im

Ausgangsbeispiel auf des Solisten, hat man spätestens im 2. Stich einen Gegenspieler, der Kreuz stechen kann. Bei dem Anspiel der langen Farbe hat man statistisch





eine viel bessere Chance ein blankes As des Solisten oder eine   - Stellung zu treffen, bei der man im 2. Stich das gegnerische As vom Mitspieler stechen lassen kann. Außerdem behält man die Chance, dass man die Partie auf Stechen - Gegenstechen - Basis gewinnen kann.

Ich favorisiere die zweite Lösung. Geschätzt ist diese zu 2/3 die bessere Lösung.

Gewinnt der Solist den 1. Stich, weil er Kreuz sticht, setzt sich das Gegenspiel so fort wie im vorherigen Abschnitt beschrieben.



Bleibt man am Stich, ist zu unterscheiden: hat der Solist bedient? Sind noch Volle in Kreuz

übrig? Fehlt insbesondere das , ist man dem Ziel der Aktion nahe. Durch ein Kreuznachspiel erhalten die Mitspieler die Gelegenheit, das As des Solisten zu stechen. Andererseits hat man immer noch die Option, den Single anzuschieben. Offensive Naturen können nun überlegen, ob sie Kreuz weiter spielen oder den Pik anschieben. Sollte einer der Mitspieler die günstige Gelegenheit ergreifen und Kontra ansagen, wäre dessen Kreuzstechen gesichert und das Kreuznachspiel das Mittel der Wahl. Andernfalls bleibt noch der Strohhalm des Pikanspiels. Defensive Spieler haben schon vor Aufspiel entschieden, ob sie sofort Kreuz oder Pik folgen lassen, falls ihr  läuft.

### **Exkurs Praxis:**

Beispielhaft habe ich fünfundachtzig zufällige Bubensoli von TrudePohl und ElDomo bei OD ausgewertet. Gewonnen wurden 75, hiervon 22 unter 90. 18 Soli hatten sieben, 10 Soli hatten 6 oder weniger Stiche (Zeitfenster: vor 14.08.2014). Da auch manche Soli mit acht Stichen verloren wurden, kann man über den dicken Daumen sagen: man gewinnt fast alle Soli mit sieben oder acht Stichen, wenn man stark Solo spielt und die richtigen Soli auswählt.


### **Trumpfsoli**

Farbsoli können im wesentlichen gemeinsam behandelt werden. Besonderheiten ergeben sich beim Herz-Solo (es sind nur 24 Trumpf vorhanden, weil beide   schon Trumpf waren) und beim Karo-Solo (weil ein besonders gutes Normalspiel hergegeben wird), auf die zum Ende eingegangen wird.

Farbsoli verfügen zumeist über sehr viele Trümpfe (10+). Häufig beinhalten sie viele hohe Trümpfe und viele Trumpfvolle. Das Abspiel des Trumpfsolo bewegt sich im Spannungsfeld von der Bestrebung frühzeitig Trumpfstiche abzugeben, damit diese nur wenige Augen beinhalten und ein Trennen bzw. "Splitten" der gegnerischen Trümpfe zu vermeiden.




Gegnerische Trumpfstiche enthalten üblicherweise nur sehr wenige Augen. Hält man bspw. sechs Trumpfvolle in einem Piksolo mit der Struktur meines Lieblingstrumpfsolos (alle Trumpfvollen)



können die Gegenspieler auf einen angespielten  - solange alle Trumpf bedienen - nicht mehr als 11 Augen gewinnen. Ein solches Trumpfsolo kann auch bei fünf Abgebern unter 90 gewonnen werden. Der Solist sticht jeweils seine Trumpfvollen auf die gradlinig sitzenden Fehl nach Hause und spielt kleine Trümpfe zu den Damen der Gegenspieler auf.

Schaffen es die Gegenspieler jedoch, dem Solisten Buben oder Damen vorzulegen oder einen Trumpfvollen zu überstechen, reichen fünf Stiche i.d.R. für einen Spielsieg aus.

Der Solist sollte daher im 1. Schritt seine Fähigkeit herstellen, drei Trumpfrunden hinter einander abzuziehen herstellen. Das Piksolo enthält diese Fähigkeit bereits: der Solist kann zu

jedem von ihm gewünschten Zeitpunkt dreimal hintereinander Trumpf spielen (durch   ). Wozu sollte er das können? Wird er überstochen, wird vorgestochen oder zeichnet sich ab, dass dies droht, kann er drei Trumpfrunden abspielen. Danach kann nur noch ein trumpflanger Gegenspieler vor- oder überstechen. An diese hätte er wahrscheinlich ohnehin einen teuren Trumpfstich abgegeben.

Bsp.:



Spieler 4 übernimmt den 2. Stich, um erneut Kreuz zu spielen. Entweder hat er selbst keine Kreuzkarte mehr und hat seine kürzeste Farbe angespielt, damit er im nächsten Stich vorstechen kann oder er hat seine längste Farbe vorgespielt und kann im nächsten Stich nochmals Kreuz anspielen und einen seiner Partner zum Überstechen bringen. Beide Fälle sind unerwünscht, also wird der Gestaltungsspielraum der Gegenspieler eingeschränkt.


Daher:



Im besten Fall hat man mit den fünf Trumpfläufen alle gegnerische Trümpfe eliminiert, gewinnt die Reststiche und die Gegner bleiben unter 90 (in über 30% der Fälle)! In über 90%






der Fälle hat man nur noch einen Gegenspieler mit Trumpf, sodass die eigenen Trumpfvollen fast automatisch nach Hause gehen. Für die Gegenspieler bleiben dann Stiche mit ca. 25 Augen (zwei Bilder und zwei Volle). Nach den ersten beiden Stichen braucht es wohl noch vier weitere Stiche. Dies dürfte den Gegnern nur in 5% der Fälle gelingen.

Überlässt man die Initiative an dieser Stelle den Gegnern und gelingt es deswegen einem trumpfkurzen Spieler noch einen hohen Trumpf einzusetzen, verschlechtert man seine Gewinnaussichten deutlich.

Wenn man nicht das Glück hat, über   zu verfügen, kann man zunächst seine Toptrumpfe promovieren. Durch das Heraustreiben der gegnerischen Toptrumpfe etabliert man die eigenen Züge.

Hält man bspw.



spielt man zunächst seine  vor, um die gegnerische Dulle zum Gewinn des Stichs zu animieren. Bleibt die  am Stich, spielt man die nächste  hinterher. Die verbleibende  ist ebenso als Toptrumpf geeignet und die Gegner müssen nicht raten, ob vielleicht eine  den Stich gewinnen könnte.





Ähnliches gilt für



Hier muss man zwei Dullen heraustreiben, bevor man die gewünschten Toptrumpfe promoviert hat.

Mit vielen mittelhohen Trümpfen kann man versuchen einen unerwartet hohen gegnerischen Trumpf herauszutreiben, in dem man die tatsächliche Wirkung der aufgespielten Karte maskiert:



Spielt man hier  an, hat man mit ein bisschen Glück doch noch die Option auf die Etablierung von zwei Toptrümpfen oder es schon geschafft. Hält Spieler 4 bspw. nur die Dulle und laden Spieler 2 und Spieler 3 Volle, muß Spieler 4 in den sauren Apfel beißen. Hält er , kann man die eigene  im nächsten Zug durch das Anspiel der  promovieren.

Trumpfsoli ohne zwei Toptrümpfe und ohne Option auf deren Etablierung eröffne ich mit dem niedrigsten Trumpf, den ich nicht verstecken möchte. Dann spiele ich solange kleine Trümpfe vor, bis sich Optionen auf Promotion ergeben.

Sobald man genügend Augen auf Fehl eingesammelt hat und noch über Toptrümpfe verfügt, kann man statt des Zwischenzugs der Toptrümpfe auch auf dicke Stiche warten. Mein Lieblingssolo kann man beispielsweise häufig mit fünf (!) Stichen gewinnen. Gewinnt man in jeder Farbe den 1. Lauf mit einem eigenen Vollen, hat man auf diesem Weg bereits ca. 80 Augen gewonnen. Wenn man mit jeder Dulle einen gegnerischen Vollen einsammelt, hat man schon über 120 Augen erzielt.

### Gegenspiel Trumpfsoli

Zunächst ist analog zum Damensolo darauf hinzuweisen, dass Trumpfsoli i.d.R. gute Normalspiele versprechen. Daher ist ein klar positiver Erwartungswert beim Solisten anzunehmen.

Je später in der Runde mit Pflichtsolo ein Farbsolo gespielt wird, desto eher kann sich aber auch ein schlechtes Normalspiel als Trumpfsolo tarnen.

Bsp.



Das Normalspiel ist eine kleine Katastrophe, Bei besonders freundlichem Sitz gewinnt man jedoch das Solo und das Kontra muss sich erst einmal jemand trauen. In der Sache handelt es sich dabei um einen Semi-Bluff.

Für das Gegenspiel gehen wir jedoch zunächst vom Normfall, also einem voraussichtlich gewonnenen Solo, aus. Damit es geschlagen werden kann, müssen schlechter Sitz und schlechter Verlauf kombiniert werden. Wir unterstellen daher, dass ein schlechter Sitz vorliegt. Für das Gegenspiel entscheidend ist ob wir ein trumpflanger oder trumpfkurzer Gegenspieler sind. Dadurch bestimmen sich nämlich Ziele und Vorgehensweise: während der trumpflange Gegenspieler so schnell wie möglich versucht volltrumpf zu werden, versuchen die trumpfkurzen Gegenspieler ihre Trümpfe so schnell wie möglich auf Fehl zu verstecken. So wird im besten Falle erreicht, dass der Solist seine Trumpfvollen nicht nach Hause bekommt und eingepflante Stiche verliert. Ein verlorener Stich mit einem Trumpfvollen und zwei Vollen der trumpfkurzen Spieler ist schon über 30 Augen wert!

Man kann diese Vorgehensweise als trauntänzerisch verurteilen, weil sie auf einen unwahrscheinlichen schlechten Sitz hofft. Es handelt sich jedoch schlicht um die Nutzung vorhandener Gewinnoptionen. Wenn es nur einen Gewinnweg gibt, muss man ihn versuchen!







Was bedeutet hier "trumpfkurz"? Trumpfkurz ist jede Länge kürzer sieben Trumpf. Ab 7 Trumpf ist die Wahrscheinlichkeit für einen trumpflängeren Mitspieler selbst bei nur 10 Trümpfen auf der Hand des Solisten so gering, dass man auf dieses Prozent nicht seine Hoffnung setzen sollte. Klar ist, dass man mit sechs Trümpfen meistens der trumpflängste Gegenspieler sein wird und der Solist eine friedliche Trumpfverteilung vorgefunden hat. Wer also an dieser Stelle bereits aufgeben möchte, kann auch gerne davon ausgehen, dass er der trumpflängste Spieler am Tisch ist. Die Kämpfer unter uns haben häufiger Glück, weil sie ihrem Glück eine Chance geben!

### Gegenspiel der trumpfkurzen Spieler

Im besten Fall verfügt der trumpfkurze Spieler über einen Single. In diesem Fall gewinnt der den ersten möglichen Stich und zwar unabhängig von seiner Sitzposition und spielt seinen Single an. Bei nächster Gelegenheit legt er eine kleine Karte und zeigt so seinen Mitspielern, dass er aus gutem Grund versucht hat ans Spiel zu kommen.

Bsp. an Pos. 2:



Spieler 1 eröffnet zu seinem Kreuz - Solo . Die richtige Karte ist nun , um mit  (!) fortzusetzen. In den meisten Fällen wird der Solist Karo stechen und den nächsten kleinen Trumpf auf die Reise schicken. Nach  erkennen die Mitspieler, dass die  nicht blank war, sondern eine bestimmte Intention hatte und spielen Karo nach. Die eigene  wird nun vielfach einen gegnerischen Trumpf überstechen können, ein Zusatzstich wurde gewonnen und ein eigener Trumpf reduziert. Danach setzt man mit so wenig Augen wie möglich fort. Den Stich wird in aller Regel erneut der Solist gewinnen und man braucht die eigenen Vollen noch später, um sie auf die Stiche des trumpflangen Mitspielers schmieren zu können.

Hält man keinen Single, muß man entscheiden, ob man versucht einen Double zweimal anspielen zu können, um eine dritte Runde zu stechen oder ob man den Mitspielern die Initiative überläßt. Ich würde meinen Mitspielern die Initiative überlassen: wenn tatsächlich kein besserer Plan und besserer Sitz vorhanden ist, wird das Solo hochwahrscheinlich gewonnen werden. Gleiches gilt, wenn man trotz Kürze eine Farbe frei ist. In diesem seltenen Fall muss man darauf hoffen, dass der trumpflängste Spieler den Stich gewinnt oder ein trumpfkurzer Spieler keinen Single hat. An Pos. 4 wird nämlich der Stich spätestens gewonnen. Auch in diesem Fall sollte der Single angespielt werden! Hält Spieler 4 als trumpfkurzer Spieler jedoch keinen Single, muß auch er sich entscheiden: spielt er seine kürzeste oder seine längste Farbe? Das Anspiel der längsten Farbe ist dann gut, wenn der andere kurze Mitspieler überstechen kann. Kann dagegen der trumpflange Mitspieler überstechen, tauscht man nur Stiche und gewinnt keinen. Auch hier wird man jedoch kaum dazu kommen, den dritten Lauf der Farbe vorzustechen. Daher sollte man die Chance mitnehmen und hoffen, dass der trumpfkurze Partner überstechen kann. Ohne Single spielt

man also die längste Farbe an. Erhält man die Gelegenheit vorzustechen oder zu überstechen und in Ausnahmefällen auch eigene Trümpfe unter gegnerische Trümpfe zu werfen nutzt man sie als trumpfkurzer Gegenspieler.

### **Gegenspiel der trumpflangen Spieler**

Der trumpflange Gegenspieler versucht noch Trümpfe zu haben, wenn beide anderen Mitspieler schon keine Trümpfe mehr haben und dann Volle schmieren können. Damit er das erreichen kann, verhält er sich genau entgegen gesetzt: er spielt keinesfalls einen Single an, sondern unbedingt seine längste Farbe, falls er ans Spiel kommt. Kann er über- oder vorstechen, überlegt er, ob er statt dessen besser abwirft und sich lang macht. Er spielt Volle an, er schmiert Volle, weil er sie am Ende ohnehin kaum nach Hause bekommen wird.

### **Wer kann, der soll**

Das eine Beispielsolo hat gezeigt, dass eine scheinbar niedrige Karte tatsächlich nur von wenigen Karten geschlagen werden kann. Wenn man also einen Stich passend gewinnen kann, sollte man schon an Pos. 2 oder Pos. 3 darüber nachdenken. Besser wäre es natürlich, wenn Spieler 4 den Stich gewinnt. Daher ist es normales Spiel zu schmieren, um die optimale Sitzposition herzustellen. Hier helfen nur Erfahrung, Gefühl und Glück die richtige Entscheidung zu treffen.

**Sowohl das Spiel, als auch das Gegenspiel bei einem Trumpfsolo ist besonders anspruchsvoll. Scheinbar unverlierbare Soli treffen auf 10er - Längen, absolute Verliererkarten werden durch eine Kombination von gutem Sitz und gutem Spiel gewonnen. Um sicher mit Trumpfsoli umzugehen braucht es vor allem eins: Übung.**