



As-Zeige-Konvention beim As-Solo nicht richtig kennt bzw gern kennenlernen möchte, dachte ich, ich versuche mal, sie halbwegs verständlich aufzuschreiben. Wie immer dürft ihr gern kommentieren, ergänzen und korrigieren.

In einem As-Solo mit einer langen Farbe kommen die Gegenspieler im Lauf des Spiels immer mehr in die Situation, dass sie nicht alle Vollen vor dem Solisten schützen können. Spätestens im 7. oder 8. Stich muss vielleicht auch mal ein As blank gestellt werden. Daher ist es für die Gegenspieler von großer Bedeutung, sich gegenseitig mitzuteilen, welche Asse sie haben. Wenn mein Partner und ich wissen, dass wir beide ein Kreuz As haben, können wir diese Asse notfalls beide blank stellen.

Die As-Zeige-Konvention ist eine weitverbreitete Prozedur, um diesen Informationsaustausch zu bewerkstelligen. Leider ist sie nicht nur nicht ganz einfach zu lernen, sondern es scheinen auch unterschiedliche Varianten herumzugeistern, die möglicherweise auf unterschiedlichen Entwicklungsstufen der Konvention beruhen. Die im folgenden beschriebene Konvention ist meines Wissens die heute allgemein akzeptierte und praktizierte.

Anwendung: As-Solo mit langer Farbe beim Solisten

Anwender: Gegenspieler des Solisten

Ziel: Kommunikation über die Verteilung der Asse in den übrigen Farben

Regeln:

- Ein As in einer Farbe wird gezeigt durch den Abwurf einer kleinen Karte dieser Farbe, gefolgt von einem Abwurf einer kleinen Karte einer anderen Farbe.

- Weitere Asse in anderen Farben können auf die gleiche Weise gezeigt werden.

- Das Zeigen der Asse durch einen Spieler ist beendet, sobald dieser Spieler eine Farbe zum zweiten mal abwirft. Danach haben Abwürfe keine Bedeutung mehr.

- Werden hintereinander zwei Karten einer Farbe abgeworfen, so zeigt das kein As an, wenn die erste abgeworfene Karte niedriger (oder gleich hoch) ist als die zweite, und ein As (normalerweise in einer anderen Farbe als der abgeworfenen), das nach den vorstehenden Regeln nicht gezeigt werden kann, wenn die erste Karte höher ist als die zweite.

- Dieses Verfahren gilt nur für Abwürfe. Muss ein Spieler zwischendurch bedienen, so zählen die bedienten Karten für das Verfahren nicht mit.

Alles klar?

Bemerkungen:

- Bitte überlegt euch gleich am Anfang bzw. sobald ihr die lange Farbe des Solisten kennt, in welcher Reihenfolge ihr abwerft.

- Um es noch einmal klarzustellen: Der Abwurf einer kleinen Karte in einer Farbe besagt noch nicht, dass der Abwerfende ein As in dieser Farbe hat. Das ist erst so, wenn danach eine Karte einer anderen Farbe abgeworfen wird.

- Die Komplexität kommt daher, dass auch Sonderfälle berücksichtigt werden müssen, z.B. dass ein Spieler überhaupt kein As hat, oder ein As, das nur einfach besetzt ist, oder dass Solisten zwischendurch mal ein As in einer anderen als ihrer langen Farbe spielen, um Verwirrung zu stiften.

- Wenn der Solist keine lange Farbe hat, macht es keinen Sinn bzw ist es meistens gar nicht möglich, Asse auf die oben beschriebene Weise zu zeigen. Dasselbe gilt für Damen- oder Buben-Soli (da zeigen Abwürfe normalerweise eher die schwachen, kurzen Farben an).

- Manchmal können Asse nicht gezeigt werden, ohne Asse oder Zehnen blank zu stellen. In diesem Fall wird auf das Zeigen verzichtet.

- Hoch-Tief-Abwürfe (erst eine höhere, dann eine niedrigere Karte der gleichen Farbe) zeigen meistens ein As in einer

DOKO Forum Anregungen und Spielberichte von „DOKO`s“

anderen Farbe. Ausnahmsweise aber auch mal ein As in der gleichen Farbe, zB wenn ein Farbwechsel nicht möglich ist, ohne ein As oder eine 10 blank zu stellen. Bei den folgenden Beispielen gehe ich auf diese Ausnahme nicht ein.

- Man kann gelegentlich hören, dass Doppelasse auf diese Weise nicht gezeigt werden sollen, bin aber nicht sicher, ob das allgemein so gehandhabt wird. Ich selbst zeige auch Doppelasse

Beispiele:

Für alle Beispiele nehme ich an, dass der Solist lang Kreuz hat. Die Gegenspieler bedienen Kreuz, solange sie können, danach werfen sie ab. Nur die Abwürfe werden im weiteren aufgeführt.

- Pik 9, Herz Bube, Herz Dame: Zeigt Pik As (Pik-Abwurf, gefolgt von einem Farbwechsel), aber weder Herz noch Karo As (Herz-Abwurf tief-hoch).

- Pik Bube, Herz 9, Pik Dame: Zeigt Pik und Herz As (Pik- und Herz-Abwurf, jeweils gefolgt von einem Farbwechsel), aber kein Karo-As (der 2. Pikabwurf signalisiert, dass es nichts mehr zu zeigen gibt).

- Pik 9, Herz 9, Karo Bube, Pik Bube: Zeigt Pik, Herz und Karo As (Pik-, Herz-, Karo-Abwurf, jeweils gefolgt von einem Farbwechsel). Ein kleines Herz statt des abschließenden Pik Buben hat dieselbe Bedeutung (Farbwechsel weg von Karo, Wiederholung einer bereits abgeworfenen Farbe).

- Pik 9, Herz 9, Karo Bube, Karo Dame: Zeigt Pik und Herz As (Pik- und Herz-Abwurf, jeweils gefolgt von einem Farbwechsel), aber kein Karo-As (tief-hoch in Karo).

- Pik Bube, Pik Dame: Zeigt kein As (tief-hoch in Pik, kein Farbwechsel).

- Pik Dame, Pik 9: Zeigt ein As in Herz oder Karo (hoch-tief in Pik, kein Farbwechsel).

- Pik 9, Herz Bube, Herz 9: Zeigt Pik As und Karo As (Pik-Abwurf gefolgt von einem Farbwechsel und hoch-tief in Herz ohne weiteren Farbwechsel).

Noch ein paar Beispiele sollen zeigen, wie man die Reihenfolge der Abwürfe selbst festlegt:

- Ein Spieler hat Pik As, 10, 9, 9, Herz König, Dame, Bube, Karo As, Dame (und Kreuz ...). Abwurfreihenfolge: Pik 9, Herz Dame, Herz Bube (um das Karo As nicht blank zu spielen).

- Ein Spieler hat Pik As, 10, 9, 9, Herz 10, Dame, 9, Karo As, Dame, Bube, Bube (und Kreuz ...). Abwurfreihenfolge: Karo Bube, Pik 9, Karo Bube. Herz sollte nicht abgeworfen werden, und Pik 9 als erste Karte auch nicht (sonst kann das Karo As nicht gezeigt werden, ohne die Pik 10 zu riskieren).

Ich möchte noch einmal daran erinnern, dass in allen Fällen nur die Abwürfe zählen. Wenn der Solist zwischendurch ein Pik-, Herz- oder Karo-As spielt und die Gegner bedienen müssen, so zählen die bedienten Karten für das Zeigen der Asse nicht mit (ein kleiner Anschlag auf die Merk- und Konzentrationsfähigkeit). Andererseits verrät der Solist auf diese Weise selbst, welche Asse er noch hat und macht seinen Gegnern dadurch das Aufheben der richtigen Karten oft leichter.

Abschließend noch ein paar kleine Übungen zum Selbsttest (Szenario wie oben, langes Kreuz usw.):

- Karo Bube, Herz 9, Herz 9?

- Herz Dame, Pik Bube, Pik 9?

- Pik 9, Pik 9?

- Karo Bube, Pik Bube, Herz 9, Herz Bube?

- Karo Bube, Pik Bube, Herz 9, Karo Bube?

Antworten (gleiche Reihenfolge):

- Karo As

- Herz As, Karo As

- Kein As

- Karo As, Pik As

- Karo As, Pik As, Herz As.

Einen haben wir noch:

- Was macht ihr, wenn ihr in Pik, Herz und Karo jeweils As, 9, 9 habt (und 3 Kreuz)?

DOKO Forum Anregungen und Spielberichte von „DOKO`s“

Antwort:

- Ich würde je eine 9 in den 3 Farben abwerfen und hoffen, dass bis dahin (ich muss ja Kreuz 3x bedienen) einer meiner Partner ein As gezeigt hat und dann die zweite 9 in dieser Farbe legen.

Fleischloser

.....die es interessiert, ein paar Tipps für die Abschätzung der Gewinnchancen bei Fleischlosen.
Ich habe nämlich in den letzten Wochen ein paar Diskussionen über Fleischlose mitbekommen, über Gewinnaussichten, maximal zu erzielende Punkte und ähnliches, die für einige der Teilnehmer offensichtlich nicht so leicht nachzuvollziehen waren.

Vielleicht hilft's dem einen oder anderen, wenn ich hier ein paar der Überlegungen schildere (zum Teil ziemlich banal).

Erst mal die Klassiker:

- 7 Stiche reichen meistens nicht, 9 so ziemlich immer, bei 8 kommt's darauf an.

- 7 Stiche mit 8 Vollen oder 8 Stiche mit 7 Vollen reichen fast immer.

Dann gibt's noch die Fleischlosen mit 8 sicheren Stichen und einer langen Farbe, für die man ziemlich gut abschätzen kann, wie viele Punkte die Gegner höchstens bekommen können (mit diesen Überlegungen hat uns ursprünglich mal Thomas vertraut gemacht, wenn ich mich recht erinnere). Ich skizziere hier 2 Fälle, genannt „6+2“ und „7+1“.

„6+2“ bedeutet 6 Stiche in der langen Farbe und 2 As-Stiche in den übrigen Farben (egal ob Doppel-As oder 2 Asse in verschiedenen Farben). „7+1“ heißt 7 Stiche in der langen Farbe und ein weiterer As-Stich.

In beiden Fällen räumt der Solist mit maximal 6 Stichen die lange Farbe komplett ab, die Gegner können also nur noch Karten in den anderen 3 Farben bekommen. Welche, hängt von den restlichen Karten des Solisten und der sonstigen Verteilung ab.

Da die Gegner 4 Stiche machen, bekommen sie insgesamt 16 Karten, 12 eigene und 4 vom Solisten.

„6+2“:

Zuerst die Erklärung:

Außer der langen Farbe und den beiden Zusatzassen des Solisten gibt es noch 4 Asse und 6 Zehner, die bei entsprechender Verteilung alle zu den Gegnern des Solisten gehen können. Macht 10 Karten und 104 Punkte (44 für die Asse, 60 für den Zehner). Die restlichen 6 Karten für die Gegner können schlimmstenfalls 6 Könige sein, also noch mal 24 Punkte, und die Gegner hätten das Solo mit 128 Punkten (104+24) gewonnen.

Das ist der ungünstigste Fall (für den Solisten). In Wirklichkeit wird die Verteilung meistens nicht so extrem sein und der Solist steuert für die Gegner auch nicht unbedingt die maximale Punktezahl bei (unter den 16 Karten für die Gegner sind ja auch 4 des Solisten).

Die Verteilung lässt sich schlecht berücksichtigen, die 4 Abgeber schon (der Solist kennt sie ja). Jeder König und jede 10 unter den Abgebern des Solisten ändern an der Situation für den Solisten nichts (da die bei den 128 Punkten für die Gegner schon mitgezählt waren). Aber Neuner, Buben und Damen unter den Abgebern erhöhen die Gewinnchancen für den Solisten, da die Gegner nur auf 128 Punkte kommen, wenn sie alle übrigen Asse, Zehner und Könige bekommen. Wenn der Solist zB. eine 9 abgibt, muss er dafür von den Gegnern mindestens einen König bekommen – und schon hat er 4 Punkte mehr, dh die Gegner können nur noch maximal 124 Punkte bekommen. Durch jeden Buben (unter den Abgebern) des Solisten verringert sich die maximal erreichbare Punktezahl der Gegner um 2, durch jede Dame um 1.

Und jetzt das Kochbuchrezept für diesen Fall:

Wenn ihr ein „6+2“-Solo habt, betrachtet eure 4 Abgeber und zieht für jede Neun 4 Punkte, für jeden Buben 2 Punkte und für jede Dame 1 Punkt von 128 ab (Zehnen und Könige werden nicht berücksichtigt). Das Ergebnis ist die maximale Punktezahl, die die Gegner bei für euch ungünstigster Verteilung erreichen können.

Beispiele:

- Lange Farbe Kreuz, dazu Pik und Herz As. Abgeber: Karo König, König, 9, Herz Bube. Die beiden Könige spielen keine Rolle, für den Buben werden 2, für die Neun 4 Punkte von 128 abgezogen. Die Gegner können also höchstens 122 Punkte bekommen.

- Lange Farbe Kreuz, dazu 2 Pik Asse. Abgeber: Karo 10, Karo 9, Herz Dame, 9. Die Zehn spielt keine Rolle, für die beiden Neunen werden 8 Punkte, für die Dame 1 Punkt von 128 abgezogen. Die Gegner können also höchstens 119 Punkte bekommen.

- Lange Farbe Kreuz, dazu Pik und Herz As. Abgeber: Pik Bube, 9, Karo 9, Herz Dame. Für die beiden Neunen werden 8 Punkte, für den Buben 2 und für die Dame 1 Punkt von 128 abgezogen. Die Gegner können also höchstens 117

DOKO Forum Anregungen und Spielberichte von „DOKO`s“

Punkte bekommen.

„7+1“:

Der einzige Unterschied zur „6+2“-Situation ist, dass die Gegner ein As mehr bekommen können (dh dieses Solo ist schwerer zu gewinnen). Ihre maximale Punktzahl ist also nicht 128, sondern 135 Punkte (+11 Punkte für das As, von denen aber nur 7 Punkte zählen, da dafür ein König wegfällt): 5 Asse, 6 Zehnen und 5 Könige (55+60+20). Die Abzüge für die 4 Abgeber werden wieder wie oben ermittelt (4 für Neunen, 2 für Buben, 1 für Damen, 0 für Könige und Zehnen). Beispiele (wie oben):

- Lange Farbe Kreuz, dazu Pik As. Abgeber: Karo König, König, 9, Herz Bube. Die beiden Könige spielen keine Rolle, für den Buben werden 2, für die Neun 4 Punkte von 135 abgezogen. Die Gegner können also höchstens 129 Punkte bekommen.

- Lange Farbe Kreuz, dazu Pik As. Abgeber: Karo 10, Karo 9, Herz Dame, 9. Die Zehn spielt keine Rolle, für die beiden Neunen werden 8 Punkte, für die Dame 1 Punkt von 135 abgezogen. Die Gegner können also höchstens 126 Punkte bekommen.

- Lange Farbe Kreuz, dazu Pik As. Abgeber: Pik 9, 9, Karo 9, Herz 9. Für die 4 Neunen werden 16 Punkte von 135 abgezogen. Die Gegner können also höchstens 119 Punkte bekommen.

Ihr seht, dass ein „7+1“-Fleischloser nur dann sicher zu gewinnen ist, wenn man als Abgeber nur Neunen hat. In Wirklichkeit sind die Verteilungen aber selten so ungünstig, dh der Solist hat auch in diesem Fall gar keine sooo schlechten Chancen, das Solo zu gewinnen, ist aber mehr auf die "Mitwirkung" der Verteilung (oder der Gegner) angewiesen.

Alles klar? Wer will, kann sich ja mal überlegen, wie es bei einem "5+3"-Solo aussieht - die Gewinnchancen sind dann noch höher als bei "6+2".....