

Jo's Merksätze für ambitionierte und schon erfahrenere Dokoanfänger

(Anmerkung: die Vorliegenden Merksätze dürfen mit Jo's freundlicher Genehmigung hier veröffentlicht werden)

Gliederung

I Merksätze

II Spieltechniken

III Gegenspiel zu einem Solo

sowie einen kleinen, vorher nicht erwähnten Beitrag zur Entspannung am Ende.

Diese Beiträge ersetzen keine, meist auch ohnehin weitergehende Literatur. Bezüge zu Konventionen sind hier bewusst sehr einfach gehalten und unter dem Essener System oder der Stillen Kontraabfrage dort viel ausführlicher und wohl auch korrekter nach zu lesen. Ebenso werden hier von mir meine Lieblingskinder, die Lavinthal- und revolving-discards-Marken, nur unerklärtermaßen gestreift.

Für Fragen oder Begriffsklärungen, sowie auch zielloses, aber wissbegieriges herumstöbernde Lesen empfehle ich <http://wiki.dokoland.de/AllPages.aspx>

Neben meinem Dank an alle, die hier dran mitwirkten und noch mitwirken werden, bleibt mir jetzt hier nur noch zu schreiben:

Viel Vergnügen
Euer Jo

I Jo's Merksätze für ambitionierte und schon erfahrenere Dokoanfänger

=====

Irrtümer vorbehalten. Keinerlei Ansprüche auf Schadenersatz. Mit der Bitte um Erweiterung und ggf. um Korrektur.

1. Grundsätze

1.1. Vorbemerkungen zum Spiel

Doko ist ein Kartenkampfspiel mit einem hohem Glücksanteil und meist anfänglich ungeklärten Partnerschaften. Aus diesen beiden Eigenschaften folgt, dass überwiegend erfolgreiche Spieler vermeiden, mögliche Chancen zu zerstören. Wie bei allen Kartenkampfspielen geht es also in erster Linie darum, zu erkennen, welche Chancen auf Sieg oder möglichst geringen Verlust bestehen und konsequent auf diese zu spielen. Das ist sozusagen die hohe Kunst des Dokos.

Weiter ist Doko trotz des vielerlei möglichen Glückes (oder Pechs) ausreichend komplex, um persönlichkeitsbedingte Spielweisen zu erlauben. Sodass es mit diesem Spiel auch möglich ist, sich selbst auszudrücken, zu erkennen und sich selbst zu verwirklichen.

Daraus folgt, dass eine dogmatische Spielweise, also ein Spielen nach "Schema F" nicht

automatisch auch die "richtige" in einer bestimmten Spielsituation ist. Ein solches Schema, wie ich es hiermit versuche, kann nur in der Mehrzahl der Spielsituationen als Richtschnur dienen. In konkreten Einzelfällen kann und muss davon abgewichen werden. Zu erkennen, welche Verteilung der Karten und Partner - durch die bereits gespielten und noch mehr durch die nicht gespielten Karten, aber auch durch An- und Absagen sowie durch konventionelle Spielweisen (z.Z. nur das Essener System mit stiller Kontra-Abfrage, aber andere Konventionen sind durchaus denkbar und werden mit zunehmender Entwicklung dieses Spiels sicherlich auch kommen) und durch unsere unerläßliche, menschliche Intuition - die jeweilige Spielsituation bestimmen, daraus die richtige Schlüsse zu ziehen, sich nun noch zu überlegen, wie man selbst es denn gern hätte, und nun die entsprechende Karte auszuwählen und zu legen, das macht den Könner beim Doko aus.

Darüber hinaus widersprechen sich sogar einige meiner Merksätze. Sodass auch hier erstmal erkannt werden muss, welcher denn nun der maßgeblichere in einer bestimmten Situation ist.

1.2. meine Vorbemerkungen

Meine "Merksätze", wie ich sie hier nenne und in Anführungsstriche setze, sollen und können hierbei nur eine Hilfe sein. Sozusagen das Regal, in das man seine Erfahrungen packt und durch eine - zumindest für mich - angemessene Struktur = Ordnung auch schnell und einfach wiederfindet. Sodass man möglichst schnell erkennen kann, um welche Grube es sich in einer konkreten Spielsituation gerade mal wieder handelt und nicht immer wieder in die gleiche Falle tappen muss.

Sie sind also nur Krücken, um mit ihnen überhaupt erstmal das Laufen zu lernen. Das eigentliche Ziel jedoch kann nur sein, zu erkennen, wann simples Festhalten sinnvoll ist, und wann kreatives Spiel zum damit noch spaßvolleren Erfolg führt.

Denn eigene Erfahrungen zu machen, ist auch bei diesem Spiel der Weg des Lernens. Und diese erreicht man hauptsächlich nur durch vieles Spielen mit Versuch und Irrtum, also nur über Fehler! Nur in Ausnahmefällen helfen einem Sekundärerfahrungen dabei (Du kannst Deinem Kind tausendmal sagen, dass die Herdplatte heiß ist. Erst wenn es sich selbst verbrannt hat, weiß es, was Du ihm vermitteln wolltest). Denn diese Erfahrungen sind mitunter auch durch die andersgeartete Persönlichkeit des Anderen bestimmt. Und selbst wenn sie das nicht sind, so ist doch für die meisten Spieler dies allein schon aufgrund dieser Möglichkeit nicht als "besseres Wissen" erkenn- und damit akzeptierbar. Trotzdem vermeidet gerade ein ambitionierter Dokospieler tunlichst, als "beratungsresistent" zu erscheinen.

Aber wie gesagt: die Menschen sind nun mal unterschiedlich, dem zur Folge auch menschliche Dokospieler und ihre Spiel- und Verhaltensweisen. Und gerade diese Möglichkeit eines Spieles, unterschiedliche Spielerpersönlichkeiten zuzulassen, macht für mich den Reiz des Doppelkopfes aus.

1.3. grundsätzliche Merksätze zu den unterschiedlichen Spielstrategien der Parteien

1.3.1. "Da die Re-Partei immer über die zweithöchsten Trümpfe verfügt, sucht diese meist ihren Siegweg über Trumpf."

1.3.2. Dem entsprechend "sucht die meist trumpfchwächere Kontrapartei ihren Erfolg über Fehl."

1.3.2.1. Hieraus folgt auch schon der häufig nicht nur von mir verlautete Merksatz:

"Kontra pfundet immer"

Natürlich gilt dieser nur solange, wie die Partnerschaft ungeklärt ist (Darüber hinaus gilt wohl auch, dass die zweite Fehlrunde einer schwarzen Farbe eher zur Re-Partei aufgrund derer Trumpfhoheit geht).

Im Widerspruch hierzu stehen oftmals die beiden folgenden Merksätze:

1.3.3.1. "Die starke Partei erreicht am meisten, wenn sie deutlich spielt."

Denn dadurch wird ein Spiel planbarer und die Punkteausbeute durch damit oftmals erst möglich werdende Absagen größer.

1.3.3.2. "Die schwächere Partei muss ihr Heil im Versteckspiel suchen".

Gerade um den eh schon Starken deren Spiel nicht zu leicht sondern interessanter zu gestalten.

1.3.4. "Ein Kontra oder Re muss nur zu fünfzig-komma-etwas-Prozent erfolgreich sein"

Denn: Wenn z. B. ein Reblatt zu 50,1% siegreich ist, man damit immer "Re" sagt, verliert man zwar zu 49,9%, gewinnt aber in 100 gleichgearteten Spielen damit zwei Punkte. (Wir sehen hier draus auch sofort, dass im Gegensatz beispielsweise zum Schach ein einzelnes Spiel wie bei allen Kartenspielen kaum bedeutsam ist. Nur die Masse macht's!!!). Bei einem 50,01%igem Erfolg einer Ansage gewinnt man eben nur in 1000 Spielen besagte zwei Punkte. Aber man gewinnt. Und wenn man das lieber nicht sagen möchte, weil man z.B. kein Bock auf zu 49,99% mögliche Anmachen des Partners hat, gewinnt halt jemand anderes. Und damit verliert man selbst diese zwei Punkte.

Über dieses Phänomen der Wahrscheinlichkeitsrechnung hinausgehend sind noch drei weitere Möglichkeiten hierbei zu beachten:

1.3.4.1. Einige Spiele können nur durch eine gemachte Ansage (in selteneren Fällen sogar nur durch eine keine90 Absage) gewonnen werden.

1.3.4.2. Eine Ansage verhindert oftmals eine der Gegenpartei (und damit dann auch deren Absagen)

1.3.4.3. Eine Ansage (meist ein Kontra) kostet im Verlustfalls oftmals nur einen Punkt durch einen Doppelkopf- oder Fuxspar-Sonderpunkt. Im Siegfalle aber gewinnt sie wie üblich dann zwei Punkte. Sodass ein höheres Risiko als die von mir beschriebenen 49,x% mit einem höheren möglichen Gewinn zu rechtfertigen ist.

Diese letzten drei Punkte haben allerdings in meinem Dokoweltbild nicht den Rang von Merksätzen. Ich halte sie für nachrangig, aber selbstverständlich für beachtens- und damit hier bemerkenswert. Auch habe ich sie hier erwähnt, weil gerade mit solchen "Kleinigkeiten" es Doko uns ermöglicht, unsere eigene Spielerpersönlichkeit zu entwickeln.

Und zum Schluss die grundsätzlichen Merksätze, die sogar fürs sonstige Leben gelten:

1.3.5. "Chancen wahren und nutzen!"

Habe ich auch schon oben erwähnt. Umso verwunderlicher für mich sind die häufig anzutreffenden destruktiven (=zerstörerischen) Spielweisen, die Chancen vernichten. Sowas ist immer ein Fehler. Sowohl für die starke (hier werden Siegpunkte vernichtet) wie auch für

die schwächere Partei (diese wird noch schwächer, verliert ihre meist trotzdem mögliche Siegchance und erhöht die Zahl ihrer Minuspunkte)

1.3.6. "Fehler vermeiden"

Ist natürlich gerade für Erfahrungssuchende ein Ding der Unmöglichkeit

Aber gerade im Umgang mit Fehlern sondert sich auch beim Doko die Spreu vom Weizen: Ambitionierte Spieler versuchen, aus ihren Fehlern zu lernen. Könnern sind eigentlich nur an ihrer geringeren Fehlerhäufigkeit zu erkennen.

Denn natürlich: Fehler machen wir alle.

Und gerade beim Doko ist Fehler nicht gleich Fehler: eine destruktive, Chancen vernichtende Spielweise beispielsweise ist immer ein Fehler. Ein bloßes Spielen auf Wahrscheinlichkeiten, die allerdings nun mal gerade nicht zutrifft, ist zwar im konkreten Fall ein Fehler, weil dies jetzt Punkte kostet. Unterm Strich jedoch, in der Masse der Spiele gewinnt ein solcher "Fehler" Punkte. Wie z.B. die oben schon erwähnte, korrekt gemachte zu 49,9% jedoch verlierbare Ansage.

2. Taktische Merksätze

Grundsatz: "Wenn zwei (meist) Gegner das gleiche tun, macht einer etwas verkehrt"

Einfachste Negativbeispiele hierfür: Kontra und Re stechen denselben Spieler ab. Für wen ist das wohl meist ein Fehler?

Oder: zwei Spieler pfunden demselben Mitspieler. Einer (oder gar beide) hat dem verkehrtem gepfundet.

Der häufigste und auch am schwierigsten durchschaubare Verstoß gegen diesen Merksatz besteht aber wohl darin, dass sowohl Re wie auch Kontra die selbe Farbe spielen (z. B. möglicherweise weil deren jeweilige Partner diese stechen können). Tja, für eine Partei läuft's dann hier meist ziemlich bescheiden.

Deswegen ist es wohl auch selten gut, dass ein Gegenspieler zu einem Solo die vom Solisten geschobene Farbe zurückspielt.

Bei der nachträglichen Analyse (hinterher ist man ja immer schlauer) der meisten Spiele stellt sich häufig gerade ein solcher Stich, indem jeweils die noch unwissentlichen Gegner das gleiche getan haben, als der spielentscheidene heraus. Das ist wohl auch der häufigste Grund dafür, dass mitunter nur mit Hilfe eines Verdachtspfundes ein Spiel gewonnen werden kann.

2.1. Positionskampf

Das die jeweils angemessene Taktik bestimmende Wesen des Dokos ist der "Positionskampf" oder martialischer der "Stellungskrieg". Bei jedem wahlfreiem Zug (als Gegensatz zu einem "Zwangsmove", schließlich spielen wir hier ja mit "Bedienen") einer Karte ist taktisch vorrangig zu beachten, wie die Stellungen der Parteien unter- und zueinander vor und nach diesem Zug sind oder sein werden.

Denn der Sieg in einem Spiel hängt entscheidend davon ab, wie häufig eine Partei das "letzte Wort" in den 12 jeweiligen Spielzügen hatte. Natürlich sind am Spielanfang die 3 Asse ...

("erst die beiden schwarzen dann das rote", ein Abweichen von diesem Merksatz stellt sich meist auch als Fehler hinterher raus. Und gleich noch einer, weil er hier gerade so schön passt: "wie man's macht, ist's verkehrt"; gilt wohl auch nicht nur beim Doko?)
... als "erste Machtworte" zum Sieg gefragt. Nur leider hat der Erstaufspielende nicht immer welche.

Aus diesem beiden Erkenntnissen leite ich meinen Merksatz ab:

2.1.1. "Das Doko-Paradies ist für eine Partei dann erreicht, wenn sie sowohl die erste wie auch die letzte Karte in einem Spielzug legen darf."

Taktisches Ziel einer Partei ist es also, dieses Paradies so häufig wie möglich in einem Spiel zu erreichen wie auch, es zu wahren. Gerade auch in solchen Fällen ist es fast eine "Todsünde", den Partner abzustechen und damit eine solch erreichte Stellung zu opfern.

Fast genauso gut ist es, wenn beide Partner die beiden letzten Karten legen dürfen, also beide hinten sitzen. Allerdings ist diese Stellung meist leider nicht haltbar. Das Paradies jedoch kann gerade bei sehr starken Blättern häufiger stabil bis hin zum Schwarzsieg verteidigt werden.

2.1.1.1. "Vorstechen is imma sch..."

Auch ein vielgelesenes Zitat im Chat!! Und ähnlich strukturiert wie der Partnerabstich. Richtig ist: Durch das Mitnehmen eines Stiches, bei dem der Partner noch hinter einem sitzt, bekommt die Gegenpartei im nächsten Stich das oder die letzten Worte. Also kommt sie - wenn schon nicht direkt ins - dem Paradies jedenfalls ziemlich nahe. Klar?

Trotzdem: Mitunter ist es sehr wichtig für ein Spiel, auch mal vorzustechen. Denn nur so ist es möglich, relativ risikofrei den Partner zu ent"sorgen".

Also richtig lautet dieser Merksatz in den sich wiederum widersprechenden Einzelteilen zergliedert:

"Vermeide vorzustechen"

Nur wenn der Partner beim ersten Vorstich entsorgt hat, kann ein zweitesmal sinnvoll sein. Einer meiner häufigsten Fehler ist, meinen Partner entsorgen zu wollen, obwohl in diesem Spiel alle Sorgen schon weg sind. Also Füxe auch mitzählen!!!

2.1.1.2. "Versuche so zu spielen, dass Dein Partner keine grauen Haare bekommt"

Und, weil's hier gerade so schön passt:

2.1.1.3. "Sorgen gehören auf den Tisch!!!"

(den nun doch schon wieder geklaut!!)

Auch mit diesem Merksatz sollten wir eigentlich mit dem Dokolernen auch für's Leben lernen, oder?

2.1.2. Entsprechend gilt dann die andere taktische Regel: "verhindere immer, dass der Gegner in eine solche überlegene Stellung kommt!"

Diese beiden taktischen Grundsätze bestimmen den Kampf in jedem Spiel. Gerade wenn man

mit Leuten am Tisch das Vergnügen hat, die dieses "Wesen" des Dokos verinnerlicht haben. Da fliegt alles, sogar Füxe, nur um das Paradies zu erreichen oder zu verhindern, dass die anderen da rein kommen. Und gar Charleys, die ja so häufig gern von Anfängern erreicht werden möchten, also die sind sowas von unwichtig in einem solchen Kampf. Denn hierbei geht es um Plus- oder Minuspunkte. Nicht um bloß einen weniger oder mehr.

In diesem Karlchen-Zusammenhang schnell meine Merksätze hierzu:

2.1.3. "Karlchen musste dir verdienen!" oder auch (hab ich allerdings geklaut): "entweder ich mach den Karl oder keiner!"

Aber viel, viel wichtiger ist dieser Merksatz:

2.1.4. "Was in der einen Stellung richtig ist, bedeutet in jeder anderen Position einen Fehler"

Wie gesagt: gilt nicht immer aber immer öfter. Und wohl auch nicht nur beim Doko, wie hier z.B.

2.1.5. "Partner abstechen ist immer sch..."

Allerdings wenn man hintersitzend dadurch dann sein As spielen kann, kann das auch siebringend sein.

"Sollte allerdings der Partner schon eine Ansage gemacht oder zumindest Stärke angedeutet haben, dann ist An- und Absage Pflicht"

Denn s.o.: "Starke Partei gewinnt durchs deutlich Spielen!!!"

Also dann doch lieber diesen Merksatz so:

"Partnerabstich nur mit wichtigem (Spiel entscheiden könnendem) Grund. Und wenn, dann An- oder Absage nicht vergessen"

Wohl gemerkt: diese nicht zu vergessen heißt nicht, sie auch zu machen!! Denn den Partner abzustechen und sein As zu bringen, heißt nicht 50,x% Sieg (oder knapp 90% Sieg bei k90). Dein As kann auch gestochen werden. Und damit, dass Du das As Deines Partners abstechen konntest, erhöht sich auch die Wahrscheinlichkeit, dass auch Dein As gestochen werden kann.

Ein As einer schon gelaufenen Farbe zu bringen, ist allerdings nie ein Grund!!! (Auch ein besetztes Herzas nicht. Und ein blankes Herzas auch nicht unbedingt). Pfunde es doch einfach!! (bzw. wirf ab. Dann kommt ziemlich sicher diese Farbe nach. Und Du kannst dann immer noch dein Herzas versuchen). Zumal dann, wenn Du dann diese Farbe stechen kannst. Aber auch dann, wenn das nicht der Fall ist. Denn dann kann auch jemand anders Dir dieses As wegstechen; einzig möglicherweise sinnvolle Ausnahme hier: Dein Partner hat schon den erste Lauf gestochen oder auf andere Weise seine Stärke hier gezeigt. Dann ermöglicht dieses As ihm evtl. einen Abwurf.

2.2. *"Der Schwächere in einer starken Partei opfert sich"*

... und stärkt damit den Starken (Wie soll man bei einer solchen Spielweise noch verlieren können?)

Bestes Beispiel für eine solche partnerschaftliche Spieltaktik, natürlich auch hier je nach

Position mal besser oder auch weniger gut: die von mir sogenannte "Ausstiegszeremonie". Gerade wenn der ansagende Partner links vom trumpfchwachen sitzt, also beide Gegner im "Paradies" sich hintersitzend aussuchen können, was sie machen, gerade dann ist es oft spielentscheidend, seine wenigen Trümpfe von oben zu spielen und mit dem letzten kleinen an den Partner das Aufspielrecht zu übergeben. So wird diese taktisch negative Spielsituation am schnellsten aufgelöst und im weiteren Spielverlauf nie mehr erreicht.

Dem gegenüber stehen die wohl mit am häufigsten gemachten taktischen Fehler:

2.2.1. Der Schwächere versucht das Spiel zu bestimmen und fordert nun den starken Partner.

2.2.1.1. Sei es über Fehl:

Dann ist es meist sogar eine Falle, in die ich meinen Liebsten plumpsen lasse. Denn wenn ich schon so wenig Trumpf habe, wo sollen sie denn dann sein? Und wenn jemand viele Trümpfe hat, ist es doch wohl auch logisch, dass er damit dann auch wenig Fehl besitzt, oder? Oder aber mein Partner ist Volltrumpf, dann zieht jedes Fehl nur Trümpfe beim Partner, mein Trumpfspiel aber auch welche beim Gegner. Ich "promoviere" also damit die Trümpfe meines Partners und mache ihn damit stärker.

2.2.1.2. Sei es dadurch, dass man den Partner mit seinen Trumpfvollen (10 oder Fux) zwingt, hohe Trümpfe sinnlos zu verpulvern. Viele gute Spieler, selbst ich, fühlen sich durch sowas vergewaltigt oder unter "friendly fire" = Messer vom Liebsten in den Rücken gestochen bekommen. (Klar, etwas anderes sind natürlich "Notfälle": auch beim Doko gilt, dass im Notfall alles erlaubt ist. Trotzdem ist der Sieg immer noch wichtiger als son läppischer Fux!!!)

Also:

"Wenn der schwache Partner versucht, ein Spiel zu bestimmen, kann die starke Partei nur noch verlieren"

oder noch einfacher:

2.2.2. "Der Starke bestimmt das Spiel"

2.3. *Spieltechniken*

2.3.1. "Die Ausstiegszeremonie ist eine taktisch wichtige Spieltechnik für die stärkere Partei mit einem schwachen Partner" (Die Erklärung steht oben unter 2.2.)

2.3.2. "Eine andere mögliche Technik für die stärkere Partei ist die 'crossruff'- Spielweise."

Idealerweise sitzen sich bei dieser Technik die Partner gegenüber. Sie ist dann spieloptimierend, wenn beide Partner zwar trumpfstark sind, aber mindestens einer kurz in Trumpf ist und soll verhindern, dass hohe Trümpfe beider Partner in einem Stich zusammenfallen. Hierbei wird also Fehl hin- und hergespielt, dass der jeweils andere stechen kann. So und nur so werden sogar Spiele schwarz gewonnen, bei denen beispielsweise beide Re-Partner jeweils vier nicht stehende Fehlkarten haben.

Folgendes ist jedoch hierbei zu beachten: "Der Starke bestimmt das Spiel". Wenn ich also als trumpfkurzer mitbestimmen will, muss ich die 90 sagen. Dann und bitte, bitte NUR DANN darf ich auch crossruff anbieten. Oder ich kann die nicht sagen: dann muss ich meinem Partner durch Legen eines hohen Trumpfes (ideal wäre Herz- oder Karodame, aber die Auswahl ist ja logischerweise nicht allzu groß) in seinen Stich meine Kürze signalisieren und ihm die Überleitung ins crossruff überlassen.

Wenn also Partner Fehl spielt, nur dann "darf" ich das auch. Jedoch auch nicht immer: wenn mein starker Freund vorn sitzend Fehl spielt, dann will er diese nämlich erstmal nur von mir

hintersitzend versorgt wissen. In einem solchen Fall ist es dann immer noch besser, es hilft ihm mehr!!!, wenn ich trotzdem klein Trumpf zurück zu ihm spiele. Allerdings sollte ich dann hier noch nicht meine Ausstiegszeremonie beginnen. Aber: Wenn er so spielt, darf er sich auch nicht mehr beklagen, dass ich auch so spiele, also ihn mit Fehl "quäle".

Ihr seht, gerade in diesen beiden sich widersprechenden taktischen Spieltechniken zeigt sich der vertrauensvolle Partnerschaftscharakter des Dokos.
Deswegen hier gleich noch diese beiden Grundsätze:

2.4. *"Partner hat immer Recht"*

Denn wenn ich davon ausgehe, dass mein Partner einen Fehler gemacht hat, habe ich schon verloren. Denn Spiele, die Fehler verzeihen, sollten eigentlich auch hier beim Doko die Ausnahme sein (Sie sind es leider NOCH nicht. Was aber nun wirklich keinerlei Rechtfertigung für auch nur einen einzigen Fehler sein sollte. Eher gründet sich bei mir darauf meine Hoffnung, über kurz oder lang dokosystematische Fehler auszumerzen. Aber das ist Politik und hier nicht mein Thema). Einzige Siegchance, die mir nun noch bleibt, ist, zu ergründen, warum mein Partner so spielt. Und nur mit meiner auf dieses Erkennen bauende Spielweise kann ich dann wieder auf die Siegstraße gelangen. Klar?

Ist es mit diesem Wissen nicht geradezu komisch, wieviele genau dieses über ihre Tastatur im Chat versuchen? Lasst Euch sagen: außer in Parlamenten wurde noch kein Sieg mit Worten erreicht. Und diese "Siege" dort halte zumindest ich für sehr zweifelhaft.
Dieses nur zur Auflockerung und als Trost, nicht alles ernst zu nehmen, was Menschen so von sich geben. Lernen ist weiterhin wichtiger, als sich über irgendwelchen Schwachsinn den Kopf zu zerbrechen. Und nur deswegen lest Ihr dieses doch hier, oder?

2.4.1. *"Mein Partner stellt mir keine Falle"*.

Überlegt Euch bitte selbst, was dieser Merksatz alles bedeutet, bzw. was denn wohl eine Falle beim Doko ist.

2.5. *"Stärke wird durch Ansage oder konventionelle Spielweise signalisiert"* Hingegen

2.6. *"Schwäche durch NICHTLEGEN eigentlich jetzt gerade sinnvoller Karten"* (man hat sie dann leider meist nicht) und/oder Versteckspiel

Hieraus leite ich folgenden Merksatz ab:

2.6.1. *"Schwaches Re spielt wie Kontra"*

Es schiebt beispielsweise ebenso wie Kontra lieber Fehl als Trumpf.

Sowieso gilt zweierlei (und natürlich wiederum sich Widersprechendes) für die Schwachen:

2.6.2. *"Die Schwachen spielen nie grundlos Trumpf"*

und

2.6.3. *"Es ist auch für Kontra nicht verboten, Trumpf zu spielen"*

denn

2.6.4. *"Mit Trumpf macht man nie etwas kaputt" oder (auch wieder geklaut): "Wer keinen Plan hat, spielt Trumpf"*

Womit ich nahtlos zu den destruktiven Spielweisen überleite, denen ich eigentlich einen Extra-Punkt einräumen wollte. Aber auch sie gehören meist zu den taktischen Spielzügen. Deswegen also weiter mit

2.7. *"Wer Herz beherrscht, beherrscht Doko!!"*

(auch geklaut, hier mal schnell meinen Dank an alle, die mit solchen Sprüchen versucht haben, mir Doko beizubringen) Herz ist mein absolut Anti-Lieblingsthema :-(((Denn, logischerweise bedingt durch die zwei hier fehlenden Dullen, ist Herz nicht etwa die wichtigste Farbe, die man "beherrschen muss". Sondern die Doko beherrschende Spielweise zeichnet sich dadurch aus, auf die meist mit Herz verbundenen Fehler verzichten zu können. Weshalb sich hier besonders deutlich die geringere Fehlerhäufigkeit eines Könners zeigt. Oder umgekehrt: die meisten mit Herz verbundenen und zum Spielverlust führenden Fehler kommen über das Niveau eines "Anfängerfehlers" nicht hinaus.

2.7.1. "Herz zweite Runde ist zu annähernd 100% tödlich (Punkte bis hin die Siegchance kostend) für Kontra"

(wer will, kann hier die richtige Prozentzahl ergänzen, ich weiß sie nicht genau: irgendwas mit 97,schießmichtot%) Auch für Re ist das zu weit über 50% ein Fehler. Gerade Anfänger ersetzen im Merksatz "mit Trumpf macht man nie was kaputt" Trumpf durch Herz. Umgekehrt ist es richtig: "Mit Herz, zumindest im zweiten Lauf, wird am meisten kaputt gemacht" Ja, vielfach wird die von mir so schmerzlich erfahrene und beklagte destruktive Spielweise mit Herz am einfachsten und schnellsten erreicht.

Ich habe schon Spiele nur deswegen gewonnen, weil ich meinen Partner mit Fehllanschub erreichte, statt ein zwei- oder gar dreifach besetztes Herzas vorzuziehen. Denn das wurde dann vom Gegner gestochen, der dann seine schwarzen Asse hätte spielen können.

Mein Rat: solange Ihr Herz nicht beherrscht, verzichtet einfach darauf, es in einem Spiel zum zweiten Mal anzufassen, solange Ihr es nicht müsst. Die paar Punkte, die Euch dadurch entgehen, die macht Ihr doppelt und dreifach wett durch die nicht gemachten Fehler, die viel, viel mehr kosten. Es gibt einfach nur ganz seltene und meist auch sofort erkennbare Situationen, in denen Herz nach zum Sieg, meist allerdings auch dann nur zur Spieloptimierung führt.

2.8. *"Fast genauso tödlich für Kontra ist es, eine Farbe nach zu spielen, bevor nicht alles andere (die anderen Farben und/oder Partnerschaften) geklärt ist"*

Auch für Re ist dies eher selten gut.

Ausnahme kann eigentlich nur sein: der vor mir sitzende schiebt mich mit einer Farbe an, ich bin Kontra, kann dies aber nicht sagen, spiele diese daher zurück, um damit meine Kontrazugehörigkeit zu zeigen, und der vor mir sitzende erreicht mich voraussichtlich wieder (oder wirft sogar klugerweise ab. Dann bleib ich ja am Spiel und kann nun weiter meine Asse spielen). Entweder habe ich dann also ne Dulle oder die andere schwarze Farbe (Doppelas, langes As oder Stechfarbe), oder nur ein Herzas, welches gute Chancen auf Abstich hat. Bei nix von allem diesem sollte ich vielleicht dann doch besser auf einen solchen, meist "genialen", immer aber interessanten Spielzug verzichten.

Hieraus folgend schiebt in einem solchen Fall die schwächelnde Re-Partei die nächste Farbe weiter. Denn damit erreicht sie nun zu annähernd 50% ihren Partner. Was dann aber zu weit mehr als 50% den Sieg bedeutet.

2.9. "Wer als Kontra in den ersten beiden Stichen Trumpf spielen möchte/muss, der sollte auch 'Kontra' sagen" Zumindest auf Kontra fragen. Auch mit eigener Doppeldulle!!

Hier erwartete ich eigentlich den meisten Widerspruch gerade von risikoscheuen DokospielerInnen. Stattdessen erhielt ich viel Zustimmung!

Denn unbestritten war die Tatsache, dass in den meisten Fällen diese Ansage wenn überhaupt nur einen Punkt kostet. Denn oftmals buttert der andere Kontrapartner seinen Fux in die Dulle seines nun vermeintlich hinter ihm sitzenden Partners, der diese ohnehin nimmt, um seine Asse spielen zu können.

Ansonsten empfehle ich Euch doch sehr, auf diese dann meist möglicherweise destruktive Spielweise zu verzichten, und auch jetzt lieber Fehl zu schieben. Halt so, wie Kontra es immer macht. Und Re ebenfalls häufiger. Ein bloßer Fehlanschub reicht also nicht aus, um jemandem eindeutig einer Partei zuzuordnen. Ein Trumpfanschub ohne Kontra ist aber in den überwiegenden Fällen ein Re-Zug, meist mit Dulle, aber ohne selbst Re sagen oder diese vorspielen zu können. Und es ist ein Unterschied, ob man aus einer Schwäche heraus nur verdeckt spielt, oder ob man mit verkehrten Signalen auch den Partner hinter's Licht führt. Denn verkehrte Signale sind wiederum auch meist tödlich. Und auch dies ist wiederum nicht nur beim Doko so! Zum Glück für uns sind gleichzeitig grüne Ampeln für alle eher selten anzutreffen. Nur sollten wir dieses deswegen beim Doko anders machen?

Okok, im Spiel darf man gern auch mal probieren, was im wirklichen Leben aus gutem Grund nicht so ist. Aber bitte denkt dann auch daran, dass es viele Anfänger gibt, die sowas gern mal probieren möchten. Immerhin riskiert Ihr damit, auf die schwarze Liste eines besser spielenden, dem sowas einfach nur zu doof ist, zu geraten. Und damit versäumt ihr die viel zu seltenen Möglichkeiten, gezeigt zu bekommen, wie's gemacht wird. Also positive Beispiele, nicht nur negative. Denn wie etwas richtig ist, weiß man damit noch lange nicht, dass man weiß, was falsch ist.

Und zum Schluß, und dieses ist gerade bei einem Solo wichtig, denn dort hat man als Gegenspieler zwei Partner:

2.10. Kartenlesen

2.10.1. "Achtet darauf, welche Karten von euren Partnern gespielt bzw. nicht gespielt werden" Was bedeutet wohl in einem Assesolo ein vom Partner gepfundetes As? Oder eine 9 vom Partner in meinen sicheren Stich?

2.10.2. "Neuner zum Gegner"

Wie wichtig dieser Merksatz ist, merkt Ihr spätestens dann, wenn Ihr mit einer Karo 9 gestochen (statt mit einem Buben) und mit 119 oder 120 Augen verliert.

2.11. Abwürfe

2.11.1. "Sei froh über jede Abwurfmöglichkeit"

und

2.11.2. "Nutze diese lieber einmal mehr als einmal zu wenig"

Gerade Abwürfe sind das Salz in der Dokosuppe

2.11.3. "Halte Deine Stiche fest!" (geklaut)

Gilt vor allem für die schwächere Partei. Und widerspricht wieder mal allem bisher hier geschriebenem. Trotzdem muss auch dieser Merksatz immer mitbedacht werden.

2.11.4. "Nicht kleckern! Klotzen!" oder "Ganz oder gar nicht" oder "Hot oder tot"

All diese Sprüche bezeichnen ein und dasselbe Phänomen, das sich in seiner Tragik am deutlichsten in dem Unterschied zwischen einem fliegenden und einem am Ende der Startbahn mangels ausreichendem Vollgas zerschelltem Flugzeug zeigt. Und ähnlich wie ein Pilot mindestens einmal pro Flug hierdran denken muss, trifft dieses auch auf jeden Dokoisten mindestens einmal in jedem Spiel zu. Allerdings hat er/sie dafür leider nicht so schön deutlich rot angemalte Hebel. Offensichtlich ist Fliegen doch einfacher als Doko.

2.12. Mitzählen

"mindestens das Mitzählen der Damen ist Pflicht"

Na klar, die Endausbaustufe umfasst natürlich darüber hinaus das Mitzählen der eigenen oder der fremden Augen sowie der noch vorhandenen Fehl- oder Trumpfkarten. Aber Rom wurde ja auch nicht an einem Tag erbaut. Und zum Glück für uns gibt und gab es auch viele Menschen, die lieber anderes bauen oder bauten als immer nur Rom (will sagen, man kann auch Spaß ohne Ehrgeiz am Doko haben).

Aber ohne das Mitzählen der Dullen sollte niemand Dokokarten anfassen. Bis zwei sollte eigentlich jeder zählen können, oder? Und mehr braucht man ja nicht zum Doppelkopf. Denn wir spielen hier ja nicht Trippel- oder gar Quadrupelkopf.

II Spieltechniken

A Vorbemerkungen

Hierzu fallen mir genau drei unterschiedliche Spielweisen ein (auf die 4., die Deblockade, verzichte ich hier, sie kommt ohnehin beim Doko nur in einem Gegenspiel zu einem Fleischlosen = sans atout vor. Ihr könnt sie unter Gegenspiel zu einem Solo nachlesen):

1. Trumpfhoheit ausspielen
2. cross ruff
3. Verdachtspfund
4. Was noch?

B Selbsteinschätzung und Spielplan als Voraussetzungen (plus - schließlich ist dieser Text von mir - **Philosophie**)

Um zu entscheiden, welche Spieltechnik den jeweiligen Spielplan bestimmen soll, worauf ich

also mein eigenes Spielverhalten ohne weitere erst im Spielverlauf erfolgende Kenntnisse ausrichten will, ist es am wichtigsten, sein eigenes Blatt, seine eigene Stärke oder Schwäche einschätzen zu können.

(Entschuldigt bitte, ich kann mich jetzt an dieser Stelle gerade mal nicht beherrschen, denn ich möchte Euch auch vermitteln, wie sehr Doko uns auch etwas über unser eigentliches Leben und unsere sonstigen Verhaltensweise sagen kann:

Ich denke, nahezu jeder menschliche Fehler begründet sich auf die Fehleinschätzung (meist Überschätzung) seiner eigenen Stärken oder Schwächen. Beim Doko führt die Selbstüberschätzung zu meist grauenvollen und Unfrieden stiftenden Verhaltens- und Spielweisen; die Selbstunterschätzung darüber hinaus zu langweiligen und demotivierenden Spielen.

Natürlich ist wohl nichts schwieriger, als sich angemessen zu beurteilen. Aber für mich ist eigentlich auch nichts wichtiger, als genau dieses zu versuchen. Und ich kann jedem nur empfehlen: Solange jemand denkt, dass er sich angemessen beurteilt, solange sollte er niemand anderes versuchen zu beurteilen. Denn entweder er hat Recht mit seiner Selbstbeurteilung, dann braucht er keine Urteile über andere. Oder er hat Unrecht. Wie will er dann andere beurteilen können, wenn er es bei sich selbst noch nicht einmal schafft?

Also beim Doko ist es wohl wie sonst überall auch am sinnvollsten, sich mit seinen eigenen Stärken und Schwächen zu befassen. Und sich nicht mit Splittern in den Augen der anderen aufzuhalten. Und nu: Klammer zu!!!)

Die drei o.g. Techniken bauen auch genau hierauf auf: die erste gilt für die Stärksten, die zweite kann von Starken und Schwachen benutzt werden und die dritte ist mitunter die einzig mögliche Gegenwehr der Schwächsten.

Zu allen dreien wird hierzu wohl immer etwas zu sagen sein. Jedenfalls absehbar ist hier noch lange nicht das letzte Wort gesprochen. Was ja auch nicht verwundert, da es sich hierbei um das auf dem Fundament des Regelwerkes und der Konventionen stehende, tragende Gerüst des Dokos handelt.

Und auch hier wieder ein kleiner philosophischer Einwurf von mir: mal abgesehen davon, dass unser menschliches Sein schon das Fundament auch vom Doko ist (schließlich haben Menschen seine Regeln erfunden. Oder erhebt beispielsweise der Papst etwa auch hier göttliche Ansprüche? Hat Moses etwa auch die 10 Gebote des Dokos erhalten?), so wird doch gerade auch hier durch das Tragende unserer spielerischen Verhaltensweisen deutlich, wie sehr auch beim Doko das Sein das Bewusstsein und auch umgekehrt das Bewusstsein das Sein bestimmt.

C Erläuterungen zu den Techniken

Zu 1. Trumpfhoheit

Ist eigentlich jedem Dokospieler geläufig. Gehört zum ersten, was ein Dokoneuling lernt. Wer vor Kraft nicht laufen kann, der spielt beim Doko Trumpf (im r.l. fährt derjenige wohl lieber Ferrari? ßß)

Der auf der Hand liegende Vorteil ist: wenn der Gegner keine Trümpfe mehr hat, kann er auch unsere Asse nicht mehr stechen. Es werden also durch erfolgreiche Nutzung der Trumpfhoheit Risiken vermindert.

Der Nachteil kann sein: Wenn der Gegner keine Trümpfe mehr hat, hat möglicherweise auch mein Partner keine mehr. Und kann nun leider auch nicht mehr meine Schwächen ausbügeln.

Wir wissen also, dass wir stark sind. Aber wir wissen leider immer noch nicht, wie sehr genau. Und um die größtmögliche Punkteausbeute aus unserer Stärke zu ziehen (denn auch hier macht Stärke nur durch Profit Sinn; was nützt uns das Wissen, dass wir stark genug sind, ein Mammut zu jagen, wenn wir verhungern?) müssen wir aber auch wissen, was mit den Fehl noch so alles passiert. Also hat (Trumpf-)stärke leider (oder zum Glück für die Schwachen) immer noch keine Klugheit zur Folge. (Kann nicht mal jemand Mr Bush das Dokospielen beibringen?)

Zu 2 cross ruff

Die Gewinnen wollende Partei spielt hierbei Fehl, das der jeweilige Partner kontrolliert.

Für die trumpfstärkere Partei macht diese Technik GENAU UND NUR dann Sinn, wenn ein oder beide Partner zwar hohe aber nur wenige Trümpfe haben. Denn nur so kann dann verhindert werden, dass zwei hohe Trümpfe einer Partei in einem Stich zusammenfallen.

Für die Trumpfchwächeren ist es eine gute Möglichkeit, fette Stiche einzuheimsen und die Starken ihre Waffen aufessen zu lassen. Guten Appetit!!

Zu 3 Verdachtspfund

Sehe ich für mich überhaupt keine Chance in diesem Spiel, verliere ich voraussichtlich eh, habe ich immerhin noch die Möglichkeit, selbst zu entscheiden, wen ich fett mache. Wenn's der falsche war: was soll's! Wenn man nix mehr zu verlieren hat, kann man nur noch gewinnen. Vielleicht platzt er ja durchs Überfressen (beim Doko durch überschätzte Absage). Aber wenn ich dadurch meinen Partner nicht verhungern lasse... Jedenfalls: wenn er kann, wird er mir etwas abgeben. Beim Doko bleibt ihm hier nix anderes übrig

D Nachworte

Selbstverständlich sind auch Kombinationen dieser Techniken möglich, wenn nicht gar sogar üblich. Meine mir liebsten Spiele sind gekennzeichnet durch ein - allerdings sehr selten korrekt und weitaus häufiger fehlerbehaftet anzutreffendes - Hin- und Herschalten zwischem Trumpfspiel und crossruff. Am häufigsten kommt hierbei noch die Variante vor, dass der eine Fehl aufspielt, den der andere sticht. Und dieser nun Trumpf zurück spielt.

III Gegenspiel zu einem Solo

Wie immer mit der Bitte um Korrektur und/oder Ergänzung

Das Essener System befasst sich ausführlich mit diesem Thema. Es ist alles dort - und möglicherweise auch besser - nachzulesen.

Hier möchte ich nur die "einfachsten" Sachverhalte kurz und übersichtlich darstellen.

Das Besondere und damit auch besonders Wichtige am Gegenspiel zu einem Solo ist, statt einem Partner derer zwei zu haben. Das verschlimmert grundsätzlich jeden Verstoß gegen kooperatives und vertrauensvolles Zusammenspiel.

Ein Merksatz hierzu könnte beim Doko lauten:
Wenn drei sich streiten, freut sich der vierte

Und auch noch in diesem Zusammenhang ist es erwähnenswert, dass sich Fehler der drei Gegenspieler umso entscheidender auswirken, je früher sie geschehen. Das gilt auch in einem Normalspiel. Hier mit drei Partnern aber noch deutlicher und meist katastrophaler.

1. Assesoli (Fleischlose, Trumpflose)

Folgendes ist hier beim Gegenspiel zu beachten:

a)ASSE

Sie sind weniger Stichkarten, denn das sind sie hier immer. Daher dienen sie hier vorrangig sowohl für den Solisten wie auch für die Gegenspieler als Wiederrankommer.

b) Ausspiel der Gegenspieler

Wenn ein Gegenspieler das Erstaufsspielrecht hat, dann ist es sehr einfach für ihn, nichts verkehrt zu machen. Er muss nur wenig auswendig lernen, besser wäre allerdings, die Sachverhalte zu verstehen.

Es gibt nur eine einzige problematische Blattstruktur für ihn, bei der er keinerlei Anhaltspunkte für sein Ausspiel hat: er hat von jeder Farbe drei Karten und kein As. Hier kann ich dann nur Karo empfehlen, da die Hoffnung besteht, dass der Solist nur wenige hiervon hat (bei vielen hätte er auch viele Trümpfe und spielte dann wohl eher ein Normalspiel. Dieser Tipp ist auch hilfreich, wenn ich zwischen zwei unten genannten, mir aber gleichwertig erscheinende Farben entscheiden muss.)

In ALLEN anderen Fällen gilt folgende Wertigkeitsreihenfolge für den ersten Zug:

- mit einer 10 besetztes As einer langen Farbe

wenn das nicht vorhanden, dann

- unter dem As einer langen Farbe

wenn das nicht vorhanden, dann

- lange Farbe

wenn das nicht vorhanden, dann

- As mit 10 und noch mind. einer weiteren Karte dieser Farbe dahinter, ansonsten gar nicht anfassen (möglicherweise lieber diese dem Partner pfunden und sich damit deblockieren, falls der Partner hier seine lange Farbe hat)

Am umstrittensten hierbei ist das Ausspiel eines blanken Asses (wenn der Solist das andere hat, muss man ihm dieses ja pfunden, statt mit ihm einen augenreichen Stich zu machen). Das Essener System verbietet strikt ein solches Ausspiel. Vermutlich deswegen, weil dies zu knapp über 50% eine Sieg für den Solisten bewirkt.

Ich persönlich bin nicht ganz so strikt dagegen. Aber als Minimum gilt bei einem solchen Anspiel: das blanke As muss angezögert werden. Denn sonst pfundet einer der Partner sein As - er hält sich an die Konvention, da der Ausspieler ja noch mindestens eine 10 dahinter hat - und die 10er sind dann beim Solisten hoch. Wofür er dann dem Ausspieler dankend um den Hals fällt (falls er ihm nicht schon vorher besseres zukommen lassen hat*gg).

Da viele Dokospieler vom Skat kommen: die goldene Merkregel - langer Weg, kurze Farbe - beim Skat gilt hier nicht. Hier gilt: kurze Farbe trifft meist die Farbe des Solisten.

Und zum Schluss zum Ausspiel der Gegenspieler zu einem Assesolo: der weitaus häufigste, und damit teuerste Fehler ist das Rumwildern in allen Farben. Das beseitigt billig und mühelos alle Schwächen im Blatt des Solisten.

Es gilt: ohne Grund kein Farbwechsel.

Die Partner spielen, wenn sie nicht deutlich besseres erkennen, die Farbe zurück, die der erstauspielende Partner angefasst hat.

c) spezielle mitunter nötige, immer aber interessante Spieltechnik: die Deblockade

Sie dient dazu, den eigenen Partner nicht am Ausspiel seiner stichmachenden langen Farbe durch eigene hohe Karten zu hindern (=blockieren).

Einfaches Beispiel hierzu:

Mein ausspielender Partner hat 6 Kreuzen mit As und 10, ich halte auch As und 10. Logischerweise (siehe oben) spielt er sein Kreuzass auf. Wenn ich nun nicht mein As auf seines lege, komme ich beim ebenfalls folgerichtigen Nachspiel von klein Kreuz ans Spiel. Und verhindere damit, ich blockiere also Kreuz, dass mein Partner vier weitere Stiche in Kreuz machen kann.

Wenn ich aber As auf sein As und 10 auf seine 10 lege, deblockiere ich mich, und mein Partner kann seine möglichen Kreuzkönige verwandeln.

Noch Fragen hierzu?

(Für besonders wissensdurstige:

Dieser Begriff kommt auch vom Bridge, wo diese Technik zum Rüstzeug eines Spielers gehört, da sie dort häufiger vorkommt.)

2. Farbsoli

a) Kein Gegenspieler fasst Trumpf an, solange er dieses nicht muss. Denn Trümpfe ziehen drei von seiner Partei und nur einen vom Gegner.

b) Besonders wichtig - und damit gerade hier gut erlernbar - ist das Stellungsspiel: Es kann häufig und muss auch weitgehend erreicht werden, dass der Solist nicht hinten sitzend das letzte "Wort" in einem Stich hat. Das Paradies ist für die Gegenspieler erreicht, wenn ein Partner ausspielen darf, und die anderen beiden hinter dem Solisten sitzen.

c) Und auch hier gilt ein Abstechen des Partners als "feindlicher Akt". Allerdings ist hierbei verstärkt zu beachten, dass der Solist nicht mit einem Trumpfvollen stechen kann. Um einem solchen Fall zu verhindern, muss sich der stechende Partner überlegen, ob er den Stich überhaupt halten kann. Ansonsten reicht nämlich ein Bube, möglicherweise den noch als "Damenzieher" gesetzt.

3. Buben-/Damensoli

a) Kreuzbube (-dame) als Gegenspieler aufzuspielen um 8 bis 19 Augen nach Hause zu

bringen, hat meist auch eine sofortige Umarmung durch den Solisten zur Folge. Allerdings ist die Streicheleinheit eines Menschen dann fragwürdig, wenn ich dafür von zwei anderen erschlagen werde!

Sowas zieht einfach auch die Trümpfe meiner Partner, die damit auf keinen Fall mehr (über-)stechen können (was dann weit mehr als besagte Augenanzahl bedeutet) und glättet die Sorgenfalten auf der Stirn des Solisten.

Im weiteren Spielverlauf - frühestens nach 5 Stichen oder schon über 100 Augen für die Gegenspieler - kann man dieses dann tun.

b) Auch hier gilt die Konvention: Es wird nur ein mit einer 10 besetztes As von den Gegenspielern aufgespielt.

4. Marken

Zum Schluss dieser kleinen Abhandlung zum Gegenspiel zu einem Solo möchte ich noch darauf hinweisen, dass das Legen bestimmter "freier" Karten auch Markierungen bedeuten. Und natürlich ist die Kommunikation über Karten = "Worte" umso wichtiger, je mehr Menschen zusammenarbeiten wollen oder müssen.

Allerdings empfehle ich hier allen, hier wirklich das E.S. - oder wohl noch besser - einen diese beherrschenden Spieler zu konsultieren. Obendrein ist auch hierzu die Lektüre der Diskussionen über Lavinthal- und revolving-discards-Marken interessant.

Nu habe ich fertich

Euer Jo

Dieser Beitrag wurde 1 mal editiert, zum letzten Mal von Jo: 30.11.2007 12:48.

5. Diskussion (von mir ausgewählte Reaktionen)

Sportakus

RE: Gegenspiel zu einem Solo

Die wichtigste Frage dabei ist für mich immer die: "Wo liegen meine Stärken gegen das Solo und wie kann ich diese eventuell gewinnbringend einsetzen?"

Wenn ich bei einem Buben- oder Damensolo zum Beispiel nur einen Trumpf und sonst "nur Müll" habe, schaue ich, ob ich eine Singlefarbe anspielen kann, um den Rücklauf abstechen zu können (oft wird vom Partner sogar noch nach der Stechoption gefragt). Danach steigt man irgendwo aus und hat mit dem Spiel nichts mehr zu tun, außer darauf zu achten, die Augenkarten möglichst zum Partner zu bringen.

Bei Trumpfstärke möchte man das Spiel dauerhaft gegen den Solisten aufnehmen und versucht ihn, zum Stechzwang zu bringen. Angriffe durch Asse oder lange Farben sind dazu

am geeignetsten.

Gegen ein Assesolo sind die stärksten Waffen freilich Asses. Oft es ist aber besser, seine Waffen nicht gleich zu verpulvern, ein Anzeigen hilft oft mehr (auf die verschiedenen Anzeigetechniken gehe ich hier weiter ein). Auch Stellungen, die geeignet sind, eine lange Farbe des Solisten zu halten, nie durch Abwürfe kürzen. Das Paradebeispiel dazu ist immer eine 10 zu viert. Auf ein vom Partner gespieltes As darf das eigene As zu der Farbe nicht verschwiegen werden. Je nach Blattstruktur das As zulegen oder vorzeitige Kontraansage. Ich darf auf jeden Fall annehmen, dass ein ausgespieltes As aus einer gewissen Länge heraus gespielt ist und muss auch darauf achten, ihm die Farbe nicht zu blockieren. Bestes Beispiel dazu ist immer das 2er As, welches angezögert, aber nicht dazugelegt wird.

Gegen den Farbsolo ist es immer höchste Priorität, die Stiche möglichst nach hinten laufen zu lassen, weil der Solist, wenn er danach an der für ihn ungünstigen Position 2 sitzt, von 2 Gegnern durch Überstechen der Farben attackiert werden darf. Wenn beispielsweise der Solist eine Pik Dame ausspielt und ich an Position 2 sitzend eine Kreuz Dame zu viert habe, erlaube ich mir zuerst die Abfrage (bei roter Ampel geht das leider nicht), ob die Blaue weiter hinten raus genommen werden kann. Wenn die Abfrage nicht beantwortet wird, kann ich immer noch mitnehmen und hoffen, eine gute Farbe zu erwischen.

Nur mal ein paar Beispiele, die aufzeigen, wie wichtig das Gegenspiel bei einem Solo ist und was man beachten könnte.

Grundsatz von Spartakus:

Je mehr Ampeln auf rot stehen, desto größer ist die Siegchance des Solisten.

Sparta

Dieser Beitrag wurde 2 mal editiert, zum letzten Mal von Sportakus: 30.11.2007 12:34.

30.11.2007 12:29

wowbagger

RE: Gegenspiel zu einem Solo

Zitat:

Original von Jo

3. Buben-/Damensoli

...

b) Auch hier gilt die Konvention: Es wird nur ein mit einer 10 besetztes As von den Gegenspielern aufgespielt.

Ist das so strikt wirklich eine Konvention? Wenn der Solist an 2 sitzt und ich ein Ass zu fünft oder mehr habe, kann ich es doch problemlos spielen, auch ohne 10.

05.01.2008 11:56

Sportakus

RE: Gegenspiel zu einem Solo

klar, aber ich zögere sicherheitshalber, um meine Partner zu informieren, dass ich über keine 10 verfüge.

Sparta

05.01.2008 17:09

fehlender Nachtrag (13.05.08):

Halbstopper (=eine 10 zu dritt) und Stopper (=eine 10 zu viert) nicht grundlos durch Abwürfe schwächen bei Gegenspielen zu Ass, Buben- und Damensoli. Oftmals birgen sie die Siegchance. Eine 10 zu viert bei einem Fleischlosen ist darüber hinaus beinahe zum Kontra verpflichtet, wenn der Solist versucht, diese Farbe hoch zu bohren.

Stich mitnehmen oder nicht, das ist hier die Frage

Einen Gedankengang habe ich bisher vergessen. Das ist umso peinlicher für mich, da ich mit diesem eigentlich zum ersten Mal auf die richtige Spur des Doko geschubst wurde. Und das ist schon ne Weile her. Also verzeihe ich mir diese Unterlassung. Und zu meinem Trost steht dieser Gedanke zwischen jeder Zeile alles bisher hier geschriebenen.

Klar, einen Fehlstich durch Bedienen einer höheren Karte mitzunehmen, steht außer Frage. Zumal dann, wenn es ein Regelmuss ist.

Anders sieht es jedoch mit Trumpfstichen oder dem Trumpfen eines Fehlstiches aus. Die sich hierauf beziehenden Merksätze stehen oben (Positionen, Abwürfe, Pfunden, Stiche festhalten, Nicht kleckern, klotzen! nur um mal die wesentlichsten zu nennen).

Etwas anderes ist jedoch oftmals viel entscheidener und war mir immer seit damals eine wichtige Entscheidungshilfe dabei, ob ich stechen (rangehen) oder es lieber lassen sollte. Das ist die Frage:

Womit komme ich dann weiter?

Das Spiel endet ja nicht mit diesem Stich (Wenn doch, ist's eh ein Zwangsmove und jedes Überlegen wäre sinnlos und käme auch zu spät).

Wenn ich auf diese Frage nach dem Wie Weiter? keine, meist noch dazu keine sofort ins

Auge springende Antwort habe, ist es in der übergroßen Mehrzahl der Fälle ratsam, die Finger vom Stich zu lassen.

Und mit das erste, was ich dann in solchen Fällen bemerkte: häufig bekomme ich den Stich trotzdem. Den dann aber fast geschenkt, sozusagen für'n Appel un'n Ei! Nur weil ich eigentlich einen Karobuben als Fuxbremse gesetzt habe. Aber dieses ist unwichtig, stört sogar, weil ich jetzt ja doch rauskommen muss. Was natürlich genau der Grund ist, warum der Gegner mir diesen Stich gelassen hat. Ihr seht also, beim Doko wie auch im sonstigen Leben wird mitunter auch darum gekämpft, etwas nicht nehmen zu müssen.

Als nächstes erfuhr ich dann in meiner Dokoentwicklung, wie schön und geruhsam es sein kann, sich einfach nur bequem zurückzulehnen und andere beim angestrengt machen Lassen zuzuschauen. Einfach die sich prügeln lassend warten, was dann wohl für mich abfällt. Und siehe da: entweder nichts, dann bin ich wenigstens für's nächste Spiel ausgeruht, oder oftmals sogar die leckersten Brocken. Und das dann für's Nixtun. Probiert es mal aus, Ihr werdet staunen.

Nun kam eine Phase in meinem Leben, wo ich ein Brettspiel namens Go spielte. Hier wurde mir dann sehr deutlich gemacht, wie unser menschliches Miteinander nach wie vor funktioniert und wie sehr wir hier noch Lern- und Entwicklungsbedarf haben. Und auch diese Erfahrung finde ich immer wieder auch hier beim Doko. Hier allerdings ist sie nicht so deutlich erkennbar ausgeprägt. Deswegen bitte ich Euch, mir meine nun folgenden zwar deutlich machenden, aber damit gleichzeitig auch zu einseitigen Worte zu verzeihen:

Es geht um das Raffen. Das schon beinahe zwanghafte haben oder behalten Wollen. Dies geht soweit, dass es nicht reicht, seinen Mitspielern nur um eine "Nasenlänge" voraus zu sein, was ja zum Sieg völlig ausreicht. Nein, diese müssen ja unbedingt auch noch in den Boden gestampft werden, auf dem sie schon längst ohnmächtig liegen. (Eigentlich bedürfen sie nun unserer Hilfe, deren Unterlassung wir uns nun schuldig machen. Aber für uns selbst viel wichtiger ist es: wir brauchen unsere Mitspieler, mit wem sollen wir denn sonst Doko spielen? Also müssen wir sie auch wieder aufrichten. Und noch viel müheloser, nämlich zweifach mühelos, wäre es, uns gar nicht erst anzustrengen, sie ohnmächtig zu trampeln. Klar? Allerdings auch: Schwer. Aber: Lohnend!!! Für uns selbst und für unsere Mitmenschen. Also auch wieder: Doppelt. Doppelkopf halt)

So nun hole ich erstmal den Ball wieder runter und halte ihn lieber etwas flacher. Denn sonst fliegt er über's Ziel hinaus. Klar ist, dass es beim Doko auch darum geht, alles zu holen, was ein einzelnes Spiel oder Doko insgesamt hergibt. Denn auch dieses Streben danach bringt uns der Wahrheit näher.

Was mir aber gerade hier bei uns in Deutschland zu häufig vergessen wird, ist folgendes: Wenn wir schon gewonnen haben, und wir sichern dann nicht unseren Sieg, sondern hetzen weiter oder lassen uns weiterhetzen, dann plötzlich verlieren wir wieder alles. Jedenfalls oftmals mehr, als uns lieb war. Und auch mehr als uns eigentlich zusteht. Einfach nur, weil wir zu gierig waren. Wie sagte mal ein damaliger Freund zu mir? "Du musst auch loslassen können!"

Es geht also auch hier beim Doko nicht darum, alles zu verhaften, was mir gerade mal so vor die Flinte kommt. Viel spielentscheidener ist das Auswählen, und dann das möglichst sichere Festhalten eines Stiches.

Langer Rede, kurzer Sinn. Zu lang? Dann sorry. Es erschien mir einfach wichtig, dieses auch mal aus dieser Perspektive zu beleuchten. Auch wenn diese Ansicht nicht gerade als schön empfunden wird.

Und nun noch zum Abschluss: Mit diesem konsequent Beachten der Frage Wie Weiter? waren plötzlich für mich Abwürfe und Verdachtspfunde schon beinahe kein Thema mehr. Vielfach erledigte sich mit dieser Frage dies alles automatisch. Ja, selbst die für noch nicht ganz so erfahrene Dokospieler unfassbaren Positionskämpfe, die ja das Wesen eines jeden einzelnen Spieles sind, selbst diese Pforten öffneten sich mir nun.

Einfach nur, weil ich nicht mehr rangehen musste, wenn ich nicht (wie?) weiter wusste. Und dieser Satz, dieser Satz ist es, der uns unser Leben, und damit natürlich auch unser Doko versüßt.

Euer Jo