

"Das Essener System"

von Claus Günther (E GD88), Jörg Passenberg (E GD88) UND Heinz Zedler (BS 1 DDC)
(AUSZUGSWEISER NACHDRUCK)

1. Einleitung

Das Spielziel beim Turnierdoppelkopf besteht darin, zusammen mit verschiedenen Partnern so viele Spiele so hoch wie möglich zu gewinnen. Mitentscheidend hierfür ist in jedem Spiel das Verständnis mit dem jeweiligen Spielpartner. Je mehr Informationen man hinsichtlich der Stärke und Struktur der Blätter austauschen kann, desto leichter fällt es, einen optimalen Spielplan für die eigene Partei zu finden und somit ein Maximum an Spielpunkten zu sammeln. Hierbei müssen selbstverständlich die Turnierregeln wie die Leitlinien des Fair Play eingehalten werden. Beispiele für die Möglichkeit, regelgerecht detaillierte Informationen auszutauschen, hat Bernhard Kopp (DA MAUS) in seinem Buch 'Gewinnen beim Doppelkopf' (erhältlich im [DokoShop](#)) bereits gegeben. Wir erinnern nur an die Bedeutungen von Ansagezeitpunkten, 90-Anfragen und einigen Konventionen (As-Signal, Farbvorzugsignal bei As-Soli oder Hoch-Niedrig-Markierungen bei Normalspielen).

Das Doppelkopfspiel hat in der Zwischenzeit eine rasante Weiterentwicklung erfahren. Inspiriert durch dieses Buch ist das Doppelkopfspiel mit vielen neuen Ideen bereichert worden. Leider haben unsere persönlichen Erfahrungen gezeigt, daß diese neuen (und auch einige alte) Ideen zur Informationsübermittlung nur von wenigen Doppelkopffreunden in ihrer Gesamtheit verstanden und korrekt angewendet werden. Ein prägnantes Beispiel in diesem Zusammenhang ist sicherlich die Dullenkonvention (Vorspiel der ♥ 10 bis zum dritten Stich). Zudem fehlt es an einem logischen Gesamtkonzept für die regelgerechte Kommunikation zwischen den Spielpartnern.

Das im folgenden geschilderte Kommunikationssystem beantwortet folgende Fragen:

Wann bzw. unter welchen Bedingungen ist ein Austausch von Informationen überhaupt sinnvoll?

Welche regelgerechten Hilfsmittel stehen Doppelkopfspielern für die Übermittlung von Informationen zur Verfügung?

Welche Regeln gelten für Ihre Anwendung?

Wie hängt die Interpretation des angewendeten Hilfsmittels von der speziellen Spielsituation ab?

2. Übersicht

Das Essener System ist bei der optimalen Ausreizung von Blättern der eigenen Partnerschaft behilflich, indem es im wesentlichen die Sicherheit von Ansagen (inkl. Gegenansagen) erhöht. Dies geschieht dadurch, daß dem Ansagenden zum Zeitpunkt seiner Ansage, der ja in der Regel im ersten bis dritten Stich liegt, ein höherer Wissensstand über das Spiel (hinsichtlich Kartenverteilungen, Parteizugehörigkeit der Mitspieler etc.) zuteil wird. Das Essener System zeigt Wege auf, wie man zum einen Informationen (hinsichtlich Struktur, Stärke seines Blattes, Parteizugehörigkeit, Besitz bestimmter Karten etc.) gibt und zum anderen erhalten kann. Dabei gelten folgende Grundprinzipien:

Eine Information über das eigene Blatt wird dann freiwillig gegeben, wenn hierdurch der Erwartungswert für die eigene Partei erhöht wird.

Dies ist in der Regel dann der Fall, wenn man über ein überdurchschnittliches Blatt verfügt oder/und gerade die Initiative im Spiel besitzt, da die Gegenpartei ja letztendlich genauso informiert wird.

Eine von einem Partner geforderte Information wird grundsätzlich gegeben.

Hier gibt es nur eine einzige Ausnahme: Man besitzt weitere Informationen über das Spiel, die der Partner bei seinen Überlegungen unmöglich hat mit einbeziehen können. Das Essener System

verwendet zur Informationsübermittlung die folgenden, selbstverständlich regelkonformen Hilfsmittel (zumeist Kombinationen):

Ansagen (Verzicht auf eine Ansage)

Wahl des Ansagezeitpunktes

Warten vor Legen bzw. Anspiel einer eigenen Karte (simuliertes Überlegen)

(Anspiel-)Konventionen

Die einzelnen Komponenten haben dabei die folgenden Grundbedeutungen:

Ansagen

Ansagen werden im Essener System immer dann verwendet, wenn dadurch der Erwartungswert des Spiels, welcher durch die Summe der Wahrscheinlichkeiten aller möglichen Spielausgänge - jeweils mit dem zugehörigen Spielwert multipliziert - repräsentiert wird, für die eigene Partei erhöht wird. Es muß also immer geprüft werden, welchen Einfluß eine Ansage auf den Spielverlauf haben kann. Die folgende Tabelle zeigt, welche Sicherheit rein mathematisch für die einzelnen Ansagen bzw. welche Erhöhung der Erfolgsaussichten (bezieht sich auf Gegenansagen) notwendig ist, wenn man das bestehende Punktsystem als Grundlage verwendet:

NOTWENDIGE SICHERHEIT BEI (GEGEN-)ANSAGEN

Ansagen	Sicherheit für Ansagen	Wahrscheinlichkeitserhöhung für Gegenansagen
Re/Kontra	> (=) 50,00 %	> (=) 18,18 %
keine 90	> (=) 88,89 %	> (=) 14,29 %
keine 60	> (=) 91,67 %	> (=) 11,76 %
keine 30	> (=) 93,33 %	> (=) 10,00 %
Schwarz	> (=) 94,74 %	> (=) 8,33 %

Wahl des Ansagezeitpunktes Es gilt folgendes Grundprinzip:

Jeder Ansagezeitpunkt, der nicht mit dem letztmöglichen Zeitpunkt für die Ansage identisch ist, beinhaltet Zusatzinformationen.

Diese Zusatzinformationen ergeben sich durch die Wahl des Ansagezeitpunktes häufig auch in Verbindung mit der Spielsituation. Wir unterscheiden folgende Ansagezeitpunkte.

a) Ansage bei Legen der eigenen Karte oder der Karte eines Mitspielers

Dies bedeutet bei der Erstansage im Spiel generell besondere Stärke und kann zusätzlich auch das Vorhandensein oder Fehlen von bestimmten Karten signalisieren. Ausnahmen: Ansagen als Antwort oder als Warnsignal bei Konventionssituationen. Ist die eigene Ansage nicht die erste der eigenen Partei, so ist sie in der Regel ein Kommentar zur Karte oder Farbe (meist mit der Idee, dadurch den Besitz weiterer Karten zu signalisieren oder zu verneinen). Bei Gegenansagen können beide Interpretationen vorkommen.

b) Ansage vor dem Anspiel

Sie dient bei ungeklärter eigener Parteizugehörigkeit in der Regel zur Partnerschaftsklärung. Man gibt sich dem Anspielenden, dem vermutlichen bzw. sicheren Partner zu erkennen. Ist die eigene Parteizugehörigkeit geklärt, so soll sie den Anspielenden (Partner) vom Normalanspiel abbringen. Was verstehen wir unter Normalanspiel? Es ist das Anspiel, welches in der jeweiligen Spielsituation (ohne die Ansage) das objektiv beste ist. Bei dieser Beurteilung darf der Anspielende sein eigenes Blatt, da der Ansagende es in der Regel nicht exakt kennen kann, in seine Überlegungen nicht mit einbeziehen.

c) Ansage vor Legen bzw. Anspiel der eigenen Karte (simuliertes Überlegen)

Dies ist immer eine Anfrage an den Partner nach bestimmten Informationen. Die geforderte Information kann im Einzelfall die Antwort auf unterschiedliche Fragen sein. Beispiele: Bist Du mein Partner? Macht mein Partner diesen Stich? Besitzt mein Partner eine bestimmte Karte? Soll ich weiter Trumpf spielen? Die Natur der Fragestellung ergibt sich aus dem beiden Spielern bekannten Informationsstand. Der Partner hat gemäß den oben beschriebenen Grundprinzipien zu antworten. Die positive Antwort erfolgt durch eine Ansage. Die Anwendung dieses Hilfsmittels setzt keine eindeutig geklärte Parteizugehörigkeit des Fragenden (im Sinne einer eigenen Ansage) voraus. Es genügt vollkommen, wenn die Parteizugehörigkeit des Fragenden aufgrund des bisherigen Spielverlaufs oder durch den Zeitpunkt des Wartens wahrscheinlich ist! Dies betrifft besonders Gegenansagen. Die Anwendung dieses Hilfsmittels erfordert eine große Portion Selbstdisziplin, da man sich im Anfangsstadium jedes Spiels, bei dem mindestens die Parteizugehörigkeit eines Spielers (Ansaye, Hochzeit, Konvention) bekannt ist, nur noch in wenigen Situationen ein längeres Nachdenken erlauben darf. Einen vorläufigen Spielplan entwickelt man sich daher am besten schon, bevor man sich bei der Vorbehaltsabfrage gesund meldet.

d) (Anspiel-)Konventionen

Hiermit sind Anspiele (bis zum letztmöglichen Ansagezeitpunkt) gemeint, die je nach Verknüpfung mit den bereits genannten Hilfsmitteln - jeweils immer denselben Informationsgehalt (einschließlich Parteizugehörigkeit) besitzen. Sie erfordern häufig eine spezifische Reaktion des Partners. Eine sinnvolle Konvention muß folgende Anforderungen erfüllen:

Die mit ihr verbundene Information muß auf Dauer für die eigene Partei eher Vorteile bringen (Steigerung des Erwartungswertes) als das eigene Blatt durch das Anspiel möglicherweise zu schwächen.

Sie muß logisch aufgebaut sein, damit es bei den Folgereaktionen nicht zu Mißverständnissen kommt und damit auch unkundige Spieler sie nachvollziehen können

Die Wahrscheinlichkeit der Anwendung muß genügend groß sein. * Die Anfälligkeit gegen Störmanöver der Gegenpartei muß gering sein.

Im folgenden wird nun nach Spieltypen geordnet gezeigt, welche zusätzlichen Möglichkeiten das Doppelkopfspiel durch Verwendung dieser Hilfsmittel erhält. Dabei wird immer anhand von praktischen Beispielen versucht, die Ideen dieses Systems und seine Logik anschaulich darzustellen.

3. Normalspiel

3.1. Erstansage

Eine Erstansage führt (nach TSR) zu einer Erhöhung des Spielwertes um zwei Punkte. Hieraus folgt, daß das Treffen einer Erstansage nur sinnvoll erscheint, wenn das Spiel mit der Ansage in mindestens 50 % aller möglichen Kartenverteilungen gewonnen wird. Zur Abschätzung der Gewinnwahrscheinlichkeit stehen das eigene Blatt und die bis zum Ansagezeitpunkt aus dem Spielverlauf und/oder Anspielkonventionen erhaltenen Informationen über die Gesamtkartenverteilung zur Verfügung. Die korrekte Behandlung der Erstansage ist für die optimale Ausreizung des Spiels eminent wichtig, da hier der Partner die entscheidenden Informationen bezüglich Blattstärke und Blattstruktur erhält. Beachte: Das Nichtspielen von bestimmten Varianten verneint automatisch die zugehörige Blattstruktur und/oder Blattstärke.

3.2. Stärke der Erstansage

Die Grundlage für die Entscheidung für oder gegen eine Ansage bietet zunächst einmal das eigene Blatt. Die Stärke des Blattes wird am besten durch eine durchschnittlich erreichbare Augenzahl ausgedrückt. Die Berechnung dieser Augenzahl erfolgt über die Abschätzung von Erwartungswerten für potentielle Stiche. Der Erwartungswert ist das Produkt aus dem Wert eines Stiches und der Wahrscheinlichkeit, diesen Stich tatsächlich zu erhalten. Die hier abgedruckte Tabelle zeigt - aufbauend auf Erfahrungswerten - ein einfaches Schema zur Abschätzung dieser Werte.

ERWARTUNGSWERT FÜR POTENTIELLE STICHE:

Potentieller Stich	Wert des Stiches	Wahrscheinlichkeit des Stiches
Stechen von ♠ oder ♣ beim ersten Lauf ("Chicane")	= eigene Stechkarte + 20 (genauer: angespieltes As + 2/7 der restlichen Augenzahl der Farbe)	90%
Stechen von ♠ oder ♣ beim zweiten Lauf ("Singleton")	= eigene Stechkarte + 20 Beachte: Der Wert hängt stark vom ersten Lauf ab	50 % (bei Chicane = 66 %) Beachte: Wahrscheinlichkeit wird stark vom ersten Lauf beeinflusst.
Stechen von ♥ beim ersten Lauf ("Chicane")	= eigene Stechkarte + 15 (genauer: angespieltes As + 2/5 der restlichen Augenzahl der Farbe)	75%
Besitz von ♥ 10	? 20 - 30 (hängt von der Möglichkeit des Einsatzes der Karte ab)	100%
Besitz von ♣ D	? 15 - 20 (in Kombination mit ♥ 10 sinkt der Wert auf ca. 10 - 15)	75 % (in Kombination mit ♥ 10 steigend auf ≈ 100 %)
Besitz von ♣ D + ♠ D	? 20 - 25 (in Kombination mit ♥ 10 sinkt der Wert auf ca. 15 - 20); weitere Damen erhöhen diesen Wert nur noch geringfügig; auch einzelne ♠ - und rote Damen sind alleine nur von sehr geringem Wert und rote Damen sind allein nur von	75 % (in Kombination mit ♥ 10 steigend auf ≈ 100 %)
Anspielasse:	für ♣ / ♠ :	90 % (nach Ansage = 90 %)
? / ♠ As	= 11 3/Anzahl der fehlenden Karten der jeweiligen Farbe (50 - eigene Augenzahl der Farbe)	75 % (nach Ansage = 90 %)
? / ♠ As x		66 % (nach Ansage = 75 %)
? / ♠ As x x oder ♥ As	für ♥ :	50 % (nach Ansage = 66 %)
? / ♠ As xxx oder ♥ As x	= 11 +3/Anzahl der fehlenden Karten der jeweiligen Farbe (30 - Augenzahl der Farbe)	25 % (nach Ansage = 50 %)
? / ♠ As x x x x oder ♥ As x x		

Die Angaben für die Wahrscheinlichkeiten von Stichen sind im Sinne einer einfachen Berechnung zum Teil gerundet worden. Aus dem gleichen Grund wird auch bei der Angabe der Stichwerte häufig mit einfachen Werten operiert. Die Gesamtstärke eines Blattes ergibt sich aus der Summe aller Einzelerwartungswerte.

Statistische Auswertungen verschiedener Einladungsturniere haben gezeigt, daß der durchschnittliche Re-Spieler eine Augenzahl von etwa 68 und der durchschnittliche Kontra-Spieler eine Augenzahl von etwa 52 pro Spiel erzielt. Für eine Erstansage sollte der Gesamterwartungswert des eigenen Blattes zum einen so groß sein, daß mit einem knapp unter Durchschnitt liegenden Blatt des Partners die Gewinnwahrscheinlichkeit etwas mehr als 50 % beträgt, und zum anderen sollte er im Hinblick auf weitere Ansagen größer als der durchschnittliche Erwartungswert eines Spielers der jeweiligen Partei sein. Hieraus folgt für die Mindestblattstärke für eine Erstansage: Re ab 75 Augen, Kontra ab 85 Augen. Für die Entscheidung Ansage ja oder nein zählt die bis zur Ansage erzielte Augenzahl plus Summe der Erwartungswerte (siehe obige Tabelle). Hierdurch wird klar, daß es in der Regel besser ist, bis zum letztmöglichen Zeitpunkt mit der Ansage zu warten, da ansonsten Informationen, die eine Neubewertung der Erwartungswerte bedingen, unnötigerweise verlorengehen. Es gibt nur zwei Ausnahmen:

Es wird Trumpf angespielt und der Ansagende legt ♥ 10 (sofortige Ansage, da keine Neubewertung möglich ist und der Partner die Gelegenheit zum Schmieren von ♦ As oder ♦ 10 hat).

Es liegen zwei Volle und die Stechkarte ist ebenfalls ein Voller (ebenfalls sofortige Ansage wegen der Chance auf einen Doko und der geringen Gefahr des Verlustes des Stiches [$< 5\%$]).

Nun aber einige Beispielblätter zur Verdeutlichung des Bewertungsschemas:

Blatt 1: ♣ D ♠ D ♦ D ♣ B ♠ B ♦ B ♦ As ♦ K ♣ As ♣ As ♠ As ♥ K ♥ 9

(eigenes Anspiel: AAs läuft mit 25 Augen)

mögliche Stiche: 1) ♣ D ♠ D = $\frac{3}{4} \times 22,5 \approx 17$

2) ♣ As = $\frac{3}{4} \times (11 + \frac{3}{6} \times (50 - 22)) \approx 19$

(gleicher Wert bei Ansage)

3) Stechen 2. ♠ -Lauf = $\frac{1}{3} \times (11 + \frac{3}{4} \times 25) \approx 15$

(da im ersten Lauf 25 gefallen sind)

? = $25 + 17 + 19 + 15 = 76 = \text{RE}$

Blatt 2: ♣ D ♦ D ♣ B ♣ B ♠ B ♥ B ♦ B ♦ 10 ♦ K ♦ 9 ♣ K ♠ 9

mögliche Stiche: 1) ♣ .D = $\frac{3}{4} \times 17,5 \approx 13$

2) Stechen 1. ♥ -Lauf = $\frac{3}{4} \times (10 + 15) \approx 19$

3) Stechen 2. ♠ /♣ -Lauf = $\frac{1}{2} \times (4 + 17,5) + \frac{1}{2} \times (2 \times 17,5) \approx 20,5$

(da im ersten Lauf 25 gefallen sind)

? = $13 + 19 + 20,5 = 52,5 = \text{kein RE}$

Der Erwartungswert wird allerdings aufgrund der Trumpflänge und der kleinen Karten in ♣ /♠ etwas höher liegen.

Blatt 3: ♣ D ♥ D ♠ B ♥ B ♦ B ♦ K ♦ K ♣ As ♠ As ♠ K ♠ 9 ♥ As

(eigenes Anspiel: ♣ As läuft mit 25 Augen)

mögliche Stiche: 1) ♣ D = $\frac{3}{4} \times 17,5 \approx 13$

2) ♠ As = $\frac{2}{3} \times (11 + \frac{3}{5} \times (50 - 15)) \approx 21,5$ (nach Ansage ≈ 24)

3) ♥ As = $\frac{2}{3} \times (11 + \frac{3}{5} \times (30 - 11)) = 10$ (nach Ansage $\approx 12,5$)

4) Stechen 2. ♣ -Lauf = $\frac{1}{2} \times (4 + \frac{3}{4} \times 25) \approx 11,5$

? = $25 + 13 + 21,5 (24) + 10 (12,5) + 11,5 = 81 (86) = \text{RE}$

Der Erwartungswert ist übrigens niedriger, wenn zuerst ♥ As gespielt wird (78,5, bei Ansage 84,5).

Blatt 4: ♥ 10 ♣ D ♥ B ♦ B ♦ As ♦ K ♦ 9 ♠ As ♠ 9 ♥ As ♥ K ♥ 9

(♣ As wird im ersten Stich mit 30 Augen gestochen)

mögliche Stiche: 1) ♥ 10 = 25

2) ♣ D = 12,5

3) ♠ As = $\frac{3}{4} \times (11 + \frac{3}{6} \times (50 - 11)) \approx 23$

(gleicher Wert nach Ansage)

4) ♥ As = $\frac{3}{4} \times \frac{1}{4} \times (11 + 15) \approx 5$ (nach Ansage ≈ 10)

5) Stechen 2. ♣ -Lauf = $\frac{2}{3} \times (4 + \frac{3}{5} \times 31) \approx 15$

? = $30 + 25 + 12,5 + 23 + 5 (10) + 15 = 110,5 (115,5) = \text{RE}$

Blatt 5: ♥ 10 ♠ D ♥ D ♦ D ♠ B ♦ As ♣ As ♣ K ♣ K .♣ 9 ♥ As ♥ 9

(eigenes Anspiel: ♣ As läuft mit 31 Augen)

mögliche Stiche: 1) ♥ 10 = 25

2) ♥ As = $\frac{1}{2} \times (11 + \frac{3}{4} \times (30 - 11)) \approx 12,5$ (nach Ansage ≈ 17)

2. Stich: ♠ 10 ♣ 9 (mit "RE"-Ansa) ♣ K (Anspiel von Spieler 3) ♣ As

Nach der bisherigen Blattbewertung besitzt Spieler 2 kein Blatt für eine Erstanzeige (Erwartungswert ≈ 68). In dieser besonderen Situation sollte Spieler 2 allerdings aufgrund folgender Überlegungen RE ansagen: Mit Spieler 1 oder 3 als Partner hat die eigene Partei schon einen Stich, wobei Spieler 1 zusätzlich noch in 4 anschieben kann. Außerdem scheint keiner der Spieler über ein starkes Blatt zu verfügen, da keine Ansa erfolgte.

3.3. Vorzeitige Erstanzeigen

Stärkere als die bisher beschriebenen Blätter sind immer gekennzeichnet durch Trumpflänge (mindestens acht Trümpfe = wenige Fehlverlierer) und Trumpfstärke (Minimum: z. B. ♣ D ♥ D ♦ D ♦ D oder ♣ D ♠ D ♥ D oder auf der Kontra-Seite ♥ 10 ♠ D ♥ D ♥ D). Die Zahl acht als Definition für Trumpflänge kommt dadurch zustande, daß die Wahrscheinlichkeit, daß kein anderer Spieler eine gleiche oder höhere Trumpfanzahl als dieser Spieler besitzt, gerade bei acht Trumpf über 50 % liegt. Eine Abschätzung nach dem bekannten Schema ist nur bedingt möglich, da die Trumpfstärke nur ungenau in eine durchschnittliche Augenzahl umgerechnet werden kann. Sie sollte aber für einen Re-Spieler bei über 100 und bei einem Kontra-Spieler über 110 liegen, Besser erscheint in diesem Zusammenhang eine Verliererrechnung. Ein starkes Blatt sollte maximal vier Verlierer besitzen. Wir unterscheiden zwischen ganzen und halben Verlierern:

Ganze Verlierer: Jede fehlende ♥ 10 und die erste Karte von ♠ / ♣ (außer angespieltes As bzw. Doppelasse)

Halbe Verlierer: Jede fehlende ♣ D (. ♠ D bei Kontra-Ansagen bzw. beide ♠ D bei Re-Ansagen), die zweite Karte von ♠ / ♣, die erste Karte von ♥, Doppelasse und ein angespieltes As. Hier erfolgt die Ansa bei Legen der ersten eigenen Karte (Ausnahme Anfragen).

Der Nachteil durch den mit einer vorzeitigen Ansa verbundenen Informationsverzicht wird überkompensiert durch die Tatsache, daß der Partner nunmehr auch mit schwächeren Blättern eine weiterführende Ansa treffen kann. Vor allem kann der Partner bisher unbedeutende Trumpfkarten wie rote Damen oder eine ♠ D aufwerten. Auf eine Kontra-Ansa bei Legen der ersten Karte wird häufig verzichtet. Dies geschieht aus zwei Gründen:

Die Wahrscheinlichkeit, daß der Partner ein Blatt hält, welches die keine 90-Ansa ermöglicht, ist geringer als bei dem Re-Partner.

Die Wahrscheinlichkeit, daß ein Spieler der Gegenpartei eine knappe Ansa auf der Hand hält, ist höher als bei einem starken Re-Spieler. In einigen Fällen wird nachträglich ein starkes Kontra-Blatt deklariert. So kann z. B. bei eigenem Anspiel von klein Trumpf (Blatt: ♥ 10 ♠ D ♥ D ♥ D ♣ B ♠ B ♦ B ♦ B ♦ As ♦ K ♦ K ♥ 9), wobei an beliebiger Position eine ♥ 10 ohne Ansa fällt, nun als Kommentar zur ♥ 10 Kontra angesagt werden, da nun eine Ansa eines anderen Spielers sehr unwahrscheinlich ist.

Eine Beispiele für genügend starke Blätter für eine Ansa mit Legen der ersten eigenen Karte:

Blatt 1: ♥ 10 ♣ D ♥ D ♥ D ♣ AB ♠ B ♠ B ♦ B ♦ 10 ♠ As ♠ 9 ♥ K

(genügende Trumpfhöhe und Trumpflänge, maximal 3,5 Verlierer)

Blatt 2: ♣ D ♠ D ♥ D ♦ D ♥ B ♦ B ♦ As ♦ 10 ♦ 9 ♠ 10 ♠ 10 ♠ 9

(genügende Trumpfhöhe und Trumpflänge, maximal 3,5 Verlierer)

Blatt 3: ♥ 10 ♣ D ♠ D ♦ D ♦ B ♦ 10 ♦ 10 ♦ K ♣ As ♣ 9 ♥ As ♥ As

(genügende Trumpfhöhe und Trumpflänge, maximal 3 Verlierer)

Blatt 4: ♥ 10 ♥ 10 ♣ D ♥ D ♦ D ♣ B ♥ B ♦ B ♦ 10 ♣ As ♣ K ♠ K

(genügende Trumpfhöhe und Trumpflänge, maximal 2,5 Verlierer)

Tauscht man in den angegebenen Blättern die ♣ D gegen eine rote Dame oder auch gegen AD, so steigt die Verliererzahl. In diesen Fällen sollte dann lediglich mit Blatt 4 (bei eigenem Anspiel) eine Ansage mit Legen der ersten Karte erfolgen.

Der Erstansagende hat durch seine vorzeitige Ansage seine besondere Stärke zum Ausdruck gebracht. Es ist nun in der Regel sein Partner, der das weitere Ansagegeschehen diktiert. Er entscheidet zunächst, ob eine weitere Ansage getroffen wird oder nicht - mit einer Ausnahme: Ist die Partnerschaft vor dem Ansagezeitpunkt für die keine 90-Ansage geklärt, so entscheidet der im Stich weiter hinten sitzende Spieler über die Ansage. Zu diesem Themenkomplex ein Beispielblatt, mit dem bei einer Erstansage zum letztmöglichen Zeitpunkt kaum die keine 90-Ansage vertretbar wäre. Es wird dabei auch die Vielfalt des Informationsaustausches (mehr darüber in einem der nächsten Kapitel) angedeutet:

Spieler 2: ♣ D ♠ D ♦ D ♣ B ♠ B ♦ K ♣ As ♣ K ♠ 10 ♠ 9 ♥ As ♥ 9

1. Stich: ♦ K (Anspiel von Spieler 1, der mit "RE"-Ansage aufspielt) ♠ D ♦ 9 ♦ B

Die an Position 2 gelegte 4D bleibt am Stich (hiermit ist die eigene Parteizugehörigkeit geklärt, d. h. ein anderer RE-Spieler müsste die ♠ D des Kontra-Spielers übernehmen). Es folgen ♣ As und ♥ As ohne Ansage, da keine weiteren Zusatzwerte mehr existieren (♠ D, ♣ As und ♥ As sind gezeigt) und der Partner hinten sitzt.

Anders sieht der Fall aus, wenn die ♠ D gegen eine ♥ 10 getauscht wird. Die nunmehr gelegte ♥ 10 klärt nicht die Partnerschaft, d. h. der Spieler sollte die keine 90-Ansage noch treffen. Der beste Zeitpunkt ist der, bevor der Erstansagende eine Karte zu dem angespielten ♣ As legt. Eine frühere Ansage (mit Anspiel von ♣ As) würde besondere Stärke zeigen (z. B. bei Austausch der beiden ♠ gegen eine ♠ D und einen weiteren Trumpf), da der Spieler nicht abwartet, ob die beiden Gegenspieler bedienen. Eine spätere Ansage (mit Anspiel von ♥ As) würde im letzteren Fall besondere Schwäche zeigen (maximal 4-5 Trumpf), da er nur auf eine Anfrage des Partners (Warten vor Legen der Karte zum angespielten ♥ As - siehe dazu Kapitel 3.3) die keine 90-Ansage treffen würde. Dieses Beispiel zeigt, wie nun auch der Partner des starken RE-Spielers sein Blatt hinsichtlich seiner Stärke charakterisieren kann. Ein Verzicht auf eine Ansage (sofern ♣ As von beiden Gegnern bedient wird) wäre unverzeihlich. Der Erstansagende könnte etwa halten: ♥ 10 ♣ D ♥ D ♦ D ♠ B ♥ B ♥ B ♦ B ♦ As ♦ K ♠ As ♣ 10 ♠ K.

Etwas anders gestaltet sich das Spiel bei folgender Sitzposition:

Spieler 3: ♣ D ♠ D ♦ D ♣ B ♠ B ♦ K ♣ As ♣ K ♠ 10 ♠ 9 ♥ As ♥ 9

1. Stich: ♦ K (Anspiel von Spieler 1, der mit "RE"-Ansage aufspielt) ♥ 10 ♠ B ♦ 10

2. Stich: ♠ K ♠ As (Anspiel von Spieler 2 ohne Ansage) ♠ 9 . ♠ 10

3. Stich: -- ♣ K (Nachspiel von Spieler 2) -- --

Direkt hinter dem Spieler mit den 49 Augen sitzend sollte nun ♣ As mit "keine 90" gelegt werden, da der Partner noch nichts über die Zusatzwerte ♠ D und ♥ As weiß.

Anders sieht die Situation aus, wenn der Spieler mit dem oben beschriebenen Blatt das Anspiel zum ersten Stich besitzt: Lläuft sein ♣ As begleitet von der Re-Ansage eines anderen Spielers im ersten Stich, so sollte man freiwillig vor dem Legen einer Karte des starken RE-Spielers zum nachgespielten vAs, wenn dieser an Position 4 sitzt, keine 90 ansagen. Bei einer anderen

Sitzposition des starken RE-Spielers ist es eine Gewissensentscheidung, ob der Zusatzwert ♠ D auch dann ausreicht, wenn das As vom Gegner gestochen wird. Es sollte aber auf je den Fall die keine 90-Ansage zur Partnerschaftsklärung erfolgen, wenn das ♥ As gelaufen ist. Sitzt der starke RE-Spieler an Position 2, ist ein eventuelles Anspielen mit ♠ 10 ist nicht ausreichend, da auf diese Idee auch ein cleverer Gegenspieler kommen könnte.

Neben den bisher beschriebenen Ansagezeitpunkten sieht das Essener System noch eine Re-Ansage vor Anspiel der ersten Karte vor. Der Spieler zeigt damit, daß er definitiv angespielt werden kann. Hierzu muß er Doppel-♥ 10 (an Position 2 genügt auch eine ♥ 10) besitzen. Die Ansage charakterisiert ein starkes Re-Blatt, das nicht unbedingt Asse enthalten muß. Ein anspielender Partner ist nicht verpflichtet, Trumpf anzuspielen. Spielt er ein As an, so zeigt er seine eigene Stärke analog dem vorherigen Beispiel durch die Wahl des Ansagezeitpunktes (mit Anspiel = sehr stark; vor dem Legen der Karte des starken Spielers = Blatt mit Zusatzwerten; keine Ansage = schwach). Das angespielte As sollte allerdings eine Laufwahrscheinlichkeit von mindestens 66 % (♠ /♣ As maximal zu dritt oder Single-♥ As) besitzen.

Die gleiche Ansage wird als Kontra-Spieler nicht angewandt, da das Signalisieren von Doppel-♥ 10 eher für die Re-Partei nützlich ist. Sie wissen, daß der Partner des starken Kontra-Spielers keine Trumpfkontrolle besitzt, was bei dem Partner eines starken Re-Spielers nicht der Fall wäre.

3.3. 90-Anfragen

Eine Anfragesituation liegt immer dann vor, wenn ein Spieler, der eine Erstansage getroffen hat, vor Legen der eigenen Karte zu einem Stich einige Sekunden wartet. Er tut dies, um seinem Partner die Möglichkeit für eine weitere Ansage zu geben, wenn er diesen Stich wahrscheinlich macht oder wenn er - links vom Anfragenden aus gesehen sitzend - angespielt werden kann. Voraussetzung für eine Anfrage sind ein starkes Blatt (Minimum: Stärke für eine Re-/Kontra-Ansage bei Legen der ersten Karte) und ein echter Vorteil für die eigene Partei durch die Antwort, welche durch das Treffen der nächsten Ansage erfolgt. Echte Vorteile sind zum Beispiel:

Abwurf eines Fehlverlierers in einer anderen als der angespielten Farbe (Abwurf sollte Singleton sein)

Schmieren eines Fehlvollen in der angespielten Farbe (z. B. bei 10, 9)

Bedienen mit erkennbarem Singleton (K oder 9, meist an Position 4, fordert das Nachspiel der Farbe)

Vermeidung der Verschwendung eines hohen Trumpfes (an Position 3, wenn zwei kleine Trumpfkarten liegen)

Abwurf einer Stehkarte (zeigt Partner ein Blatt ohne jegliche Fehlverlierer wichtige Information)

Wir unterscheiden zwischen *forcierenden* und *einladenden* Anfragen. Eine forcierende Anfrage darf nur mit Blättern gestellt werden, die neben dem echten Vorteil so stark sind, daß auch mit einem sehr schwachen Blatt (z. B. ♣ D ♦ D ♠ B ♦ 10 ♣ As ♣ K ♣ K . ♠ 10 ♠ K ♠ 9 ♥ K ♥ 9 - Anfrage auf ♣ As) des Antwortenden eine reelle Chance besteht, die Ansagen zu gewinnen. Hierbei muß der Anfragende auch mit einer nicht ganz normalen Fehlverteilung rechnen. Der gefragte Partner ist zur Antwort verpflichtet (keine Antwort = kein Partner). Eine Einschätzung hinsichtlich der für eine forcierende Anfrage notwendigen Punktstärke ist kaum möglich. Der anfragende Spieler sollte allerdings nach der Antwort maximal 2-2,5 Verlierer (bei guten mittleren Trumpfkarten wie roten Damen und schwarzen Buben) besitzen. Die Trumpfstärke sollte oberhalb des für die Erstansage mit Legen der ersten eigenen Karte notwendigen Minimums liegen (z. B. ♣ D ♠ D ♠ D plus eine rote Dame oder ♥ 10 ♣ D plus mindestens zwei rote Damen und zwei schwarze Buben etc.). Bei einer einladenden Anfrage (≈ 2,5-3 Verlierer bei etwas niedrigerer Trumpfstärke bzw. schlechteren mittleren Trumpfkarten) darf der Partner mit einem "Nullblatt" hingegen die Antwort verweigern. In beiden Fällen hat der Anfragende die Verantwortung für die Ansage des Partners übernommen. Der gefragte Spieler sollte auf das Urteilsvermögen des fragenden Spielers vertrauen. Der anfragende Spieler sollte eventuelle Nachspielprobleme des Partners berücksichtigen. Bei Anfragen werden nun die folgenden Situationen unterschieden:

1) *Erstansage im ersten Stich direkt vor Legen der eigenen Karte und Warten*

Die Anfrage ist forcierend, d. h. erhält der Partner wahrscheinlich diesen Stich (angespieltes As oder er kann stechen), so hat er dies durch eine keine 90-Ansage zu erkennen zu geben. Folgendes sind Blätter für eine forcierende Anfrage:

Blatt 1: ♥ 10 ♦ D ♠ D ♥ D ♦ D ♥ B ♦ B ♦ As ♦ 10 ♦ 9 ♠ 10 ♥ 9

Anfrage auf angespieltes ♣ As oder Anschieben in ♣ (1,5 Verliererblatt nach Abwurf von ♠ 10)

Blatt 2: ♥ 10 ♣ D ♥ D ♥ D ♣ B ♠ B ♥ B ♥ B ♦ K ♦ K ♣ As ♠ 9

Anfrage auf angespieltes ♥ As oder Anschieben in ♥ , aber auch an Position 4 bei Anspiel von ♠ As (Partner erkennt Singleton bei Antwort und spielt Farbe nach, wonach ♣ As gespielt werden kann. Gegner spielt nach Bedienen mit ♠ 9 vielleicht ebenfalls Farbe nach, da er noch ♠ 10 beim Fragenden vermutet (2 Verliererblatt nach Antwort)

Blatt 3: ♣ D ♠ D ♠ D ♦ D ♣ B ♠ B ♠ B ♥ B ♦ B ♦ As ♣ As ♣ 10

Anfrage nur auf angespieltes ♠ As an Position 2 sitzend, da der antwortende Partner Nachspielprobleme besitzen kann. Ansonsten ist nur ♠ - Nachspiel gut (Ausnahme: anfragender Spieler sitzt an Position 2, nun ♣ -Nachspiel), aber auch nur dann, wenn kein Gegner überstechen kann. ♣ As muß eventuell als ganzer Verlierer gerechnet werden, womit eine forcierende Anfrage nicht mehr gerechtfertigt wäre.

Blatt 4: ♥ 10 ♣ D ♠ D ♥ D ♦ D ♣ B ♠ B ♥ B ♦ K ♣ As ♥ As ♥ 9

Anfrage an Position 3 sitzend, wenn bei Trumpfanspiel zwei kleine Trumpf liegen (2-2,5 Verliererblatt). Hierdurch wird das Legen der ♥ 10 vermieden, um die Asse zu spielen. Der antwortende Spieler darf den Stich nur übernehmen, wenn der anfragende Spieler nicht den bisher höchsten Trumpf gelegt hat. Mit einem Trumpfblatt ♣ D ♥ D ♣ B ohne ein As im Nebenblatt darf der Partner - angenommen die Anfrage erfolgt auf ♦ 9 und ♦ K - ausnahmsweise die Antwort verweigern. Auf ein angespieltes ♠ As erfolgt keine Anfrage, da kein echter Abwurfvorteil vor handen ist; ♣ As ist Stehkarte und ♥ 9 zu unbedeutend. Der Spieler sticht ♠ As mit RE.

Blatt 5: ♥ 10 ♠ D ♥ D ♥ D ♦ D ♣ B ♣ B ♠ B ♥ B ♦ 10 ♣ 10 ♥ As

Anfrage auf angespieltes ♠ *As oder Anschieben in ♥ (3 Verliererblatt nach Abwurf von ♣ 10). Die Verliererrechnung zeigt auch, daß eine forcierende KONTRA-Abfrage ohne ♥ 10 nicht möglich ist.

2) Erstansage bei Anspiel der ersten Karte (nur bei Fehlkarte) und Warten vor Legen der ersten eigenen Karte

Die Anfrage ist lediglich einladend, d. h. der Partner, der diesen Stich wahrscheinlich macht, darf mit einem sehr schwachen Blatt die Antwort verweigern. Für eine Antwort sollte er 1-2 zusätzliche Stiche oder Trumpflänge (mindestens 7) mitbringen. Die Anfrage darf nur gestellt werden, wenn der anfragende Spieler die angespielte Farbe stechen kann. Ein Partner, der den Stich nicht macht, soll die Möglichkeit erhalten, sich durch Schmieren eines Vollens (in der Regel eine 10) zu zeigen. Sitzt der fragende Spieler an Position 2, so kann wie folgt zwischen einer forcierenden und einer einladenden Anfrage unterschieden werden: Bei der einladenden Anfrage wartet er zusätzlich ein paar Sekunden vor dem Treffen der Ansage. Dies simuliert das Überlegen, ob überhaupt eine Anfrage gestellt werden soll (=> einladende Anfrage). Die forcierende Anfrage wird in dieser Situation dagegen wie oben beschrieben gestellt. Einige Beispielblätter:

Blatt 1: ♥ 10 ♣ D ♥ D ♦ D ♥ B ♦ B ♦ As ♦ 10 ♦ 9 ♠ 10 ♥ As ♥ 9

Dieses Blatt entspricht Blatt 1 der Beispiele für forcierende Anfragen, wobei ♠ D gegen ♥ As getauscht wurde. Hieraus folgt: schlechtere Trümpfe und eine Fehlkarte mehr, daher nur noch einladende Anfrage.

Blatt 2: ♥ 10 ♥ D ♥ D ♦ D ♣ B ♠ B ♥ B ♥ B ♦ K ♦ K ♣ As ♠ 9

Dieses Blatt entspricht Blatt 2 der Beispiele für forcierende Anfragen, wobei ♣ D gegen ♦ D getauscht wurde. Hieraus folgt: schlechtere Trümpfe und Wechsel der Parteizugehörigkeit, daher nur noch einladende Anfrage. Die Anfragevariante auf Anspiel von ♠ As entfällt.

Blatt 3: ♣ D ♠ D ♠ D ♦ D ♣ B ♠ B ♠ B ♥ B ♦ B ♦ As ♣ As ♣ 10

Dieses Blatt entspricht Blatt 3 der Beispiele für forcierende Anfragen. An Position 3 oder auf 4 sollte auf Anspiel von ♠ As wegen der potentiellen Nachspielprobleme des Partners nur eine einladende Anfrage gestellt werden.

Blatt 4: ♥ 10 ♠ D ♥ D ♦ D ♣ B ♣ B ♠ B ♥ B ♦ 10 ♣ 10 ♥ As ♥ As

Dieses Blatt entspricht Blatt 5 der Beispiele für forcierende Anfragen, wobei ♥ D gegen das zweite ♥ As getauscht wurde. Hieraus folgt: schlechtere Trümpfe und eine Fehlkarte mehr, daher nur noch einladende Anfrage.

3) Erstansage mit Legen der ersten eigenen Karte und Warten vor Legen der zweiten eigenen Karte

Die Anfragen hat zweifachen Charakter: Für den Spieler, der wahrscheinlich die beiden Stiche erhält, ist sie forcierend. Für den Spieler, der wahrscheinlich lediglich den zweiten Stich erhält, ist sie nur einladend. Der anfragende Spieler zeigt zunächst eine starke Erstansage. Er besitzt jedoch erst beim zweiten Anspiel einen echten Vorleil durch die Anfrage. Er könnte beispielsweise ein Blatt mit 9 Trumpf (♥ 10 ♣ D ♥ D ♥ D an der Spitze) und ♣ 10 ♣ 9 ♥ As als Fehlkarten besitzen. Auf ein angespieltes ♣ As kann er keine Anfrage stellen, da sein Blatt für eine forcierende Anfrage zu schwach ist. Wird ♠ As nachgespielt oder in ♠ angeschoben, so besitzt er nun einen echten Vorteil. Bei ♠ As ist die Anfrage forcierend für den anspielenden Spieler, andernfalls lediglich einladend.

3) Erstansage direkt vor Legen der zweiten eigenen Karte und Warten

Dies ist eine aus der Spielsituation geborene spezielle Anfrage, zumeist an den Spieler, der eine für den fragenden Spieler besonders nützliche Stärke in seinem Blatt zeigt. Sie ist, da der anfragende Spieler bereits durch das Auslassen einer Ansage bei Legen der ersten eigenen Karte ein besonders starkes Blatt verneint hat, nur einladend. Ein klassisches Beispiel:

Blatt 1: ♥ 10 ♣ D ♠ D ♥ D ♥ D ♠ B ♥ B ♦ 10 ♣ 10 ♣ K ♣ 9 ♠ 9 (Position 4)

Das angespielte ♠ As läuft mit 21 Augen. Das nachgespielte ♣ As wird an Position 3 gestochen. Nun sollte mit diesem Blatt eine spezielle Anfrage an den Spieler mit dem ♣ -Stich gestellt werden: Das eigene Blatt ist trumpfstark. Der Partner sticht alle noch vorhandenen Fehlkarten (bei eigenem Anspiel an Position 4 sitzend).

Nachdem nun die wesentlichen Anfragesituationen geklärt sind, gilt es nun, die Situation des Partners etwas näher zu beleuchten: Betrachten wir zunächst den Partner, der auf den Anfragestich geantwortet hat. Was soll er nachspielen? Dies hängt von seiner eigenen Blattstärke ab: Mit schwachen Blättern und einem an Position 2 oder 3 sitzenden Partner wird auf Fehlwurf die *bessere* der beiden Farben nachgespielt (= Farbe, in der mehr Karten fehlen), sofern kein weiteres As gespielt werden kann. Lediglich mit einem Partner, der an Position 4 sitzt, sollte die gleiche Farbe

nachgespielt werden. Hieraus folgt: Der anfragende Spieler sollte an Position 3 sitzend möglichst nicht von As x abwerfen. Bedient der Spieler den Anfragestich (nicht signifikant), so sollte immer Trumpf gespielt werden. Ausnahme: Der anfragende Spieler sitzt an Position 2. Hier ist das Anspiel die andere schwarze Farbe, sonst Trumpf. Mit stärkeren Blättern (= Zusatzwerte zu einem Minimumantwortblatt) muß der Partner das Spielgeschehen in die Hand nehmen: Er zeigt einen Teil seiner Zusatzwerte (insbesondere Asse und v10) und lädt somit den anfragenden Spieler ein oder stellt selbst weitere Anfragen oder trifft selbst weitere Ansagen.

3.3. Vorzeitige Erstansagen

Stärkere als die bisher beschriebenen Blätter sind immer gekennzeichnet durch Trumpflänge (mindestens acht Trümpfe = wenige Fehlverlierer) und Trumpfstärke (Minimum: z ♣ D ♥ D ♦ D ♦ D oder ♣ D ♠ D ♥ D oder auf der Kontra-Seite ♥ 10 ♠ D ♥ D ♥ D). Die Zahl acht als Definition für Trumpflänge kommt dadurch zustande, daß die Wahrscheinlichkeit, daß kein anderer Spieler eine gleiche oder höhere Trumpfanzahl als dieser Spieler besitzt, gerade bei acht Trumpf über 50 % liegt. Eine Abschätzung nach dem bekannten Schema ist nur bedingt möglich, da die Trumpfstärke nur ungenau in eine durchschnittliche Augenzahl umgerechnet werden kann. Sie sollte aber für einen Re-Spieler bei über 100 und bei einem Kontra-Spieler über 110 liegen, Besser erscheint in diesem Zusammenhang eine Verliererrechnung. Ein starkes Blatt sollte maximal vier Verlierer besitzen. Wir unterscheiden zwischen ganzen und halben Verlierern:

Ganze Verlierer: Jede fehlende ♥ 10 und die erste Karte von ♠ /♣ (außer angespieltes As bzw. Doppelasse)

Halbe Verlierer: Jede fehlende ♣ D (.♠ D bei Kontra-Ansagen bzw. beide ♠ D bei Re-Ansagen), die zweite Karte von ♠ /♣, die erste Karte von ♥, Doppelasse und ein angespieltes As. Hier erfolgt die Ansage bei Legen der ersten eigenen Karte (Ausnahme Anfragen).

Der Nachteil durch den mit einer vorzeitigen Ansage verbundenen Informationsverzicht wird überkompensiert durch die Tatsache, daß der Partner nunmehr auch mit schwächeren Blättern eine weiterführende Ansage treffen kann. Vor allem kann der Partner bisher unbedeutende Trumpfkarten wie rote Damen oder eine ♠ D aufwerten. Auf eine Kontra-Ansage bei Legen der ersten Karte wird häufig verzichtet. Dies geschieht aus zwei Gründen:

Die Wahrscheinlichkeit, daß der Partner ein Blatt hält, welches die keine 90-Ansage ermöglicht, ist geringer als bei dem Re-Partner.

Die Wahrscheinlichkeit, daß ein Spieler der Gegenpartei eine knappe Ansage auf der Hand hält, ist höher als bei einem starken Re-Spieler. In einigen Fällen wird nachträglich ein starkes Kontra-Blatt deklariert. So kann z. B. bei eigenem Anspiel von klein Trumpf (Blatt: ♥ 10 ♠ D ♥ D ♥ D ♣ B ♠ B ♦ B ♦ B ♦ As ♦ K ♦ K ♥ 9), wobei an beliebiger Position eine ♥ 10 ohne Ansage fällt, nun als Kommentar zur ♥ 10 Kontra angesagt werden, da nun eine Ansage eines anderen Spielers sehr unwahrscheinlich ist.

Eine Beispiele für genügend starke Blätter für eine Ansage mit Legen der ersten eigenen Karte:

Blatt 1: ♥ 10 ♣ D ♥ D ♥ D ♣ AB ♠ B ♠ B ♦ B ♦ 10 ♠ As ♠ 9 ♥ K

(genügende Trumpfhöhe und Trumpflänge, maximal 3,5 Verlierer)

Blatt 2: ♣ D ♠ D ♥ D ♦ D ♥ B ♦ B ♦ As ♦ 10 ♦ 9 ♠ 10 ♠ 10 ♠ 9

(genügende Trumpfhöhe und Trumpflänge, maximal 3,5 Verlierer)

Blatt 3: ♥ 10 ♣ D ♠ D ♦ D ♦ B ♦ 10 ♦ 10 ♦ K ♣ As ♣ 9 ♥ As ♥ As

(genügende Trumpfhöhe und Trumpflänge, maximal 3 Verlierer)

Blatt 4: ♥ 10 ♥ 10 ♣ D ♥ D ♦ D ♣ B ♥ B ♦ B ♦ 10 ♣ As ♣ K ♠ K

(genügende Trumpfhöhe und Trumpflänge, maximal 2,5 Verlierer)

Tauscht man in den angegebenen Blättern die ♣ D gegen eine rote Dame oder auch gegen AD, so steigt die Verliererzahl. In diesen Fällen sollte dann lediglich mit Blatt 4 (bei eigenem Anspiel) eine Ansage mit Legen der ersten Karte erfolgen.

Der Erstansagende hat durch seine vorzeitige Ansage seine besondere Stärke zum Ausdruck gebracht. Es ist nun in der Regel sein Partner, der das weitere Ansagegeschehen diktiert. Er entscheidet zunächst, ob eine weitere Ansage getroffen wird oder nicht - mit einer Ausnahme: Ist die

Partnerschaft vor dem Ansagezeitpunkt für die keine 90-Ansage geklärt, so entscheidet der im Stich weiter hinten sitzende Spieler über die Ansage. Zu diesem Themenkomplex ein Beispielblatt, mit dem bei einer Erstansage zum letztmöglichen Zeitpunkt kaum die keine 90-Ansage vertretbar wäre. Es wird dabei auch die Vielfalt des Informationsaustausches (mehr darüber in einem der nächsten Kapitel) angedeutet:

Spieler 2: ♣ D ♠ D ♦ D ♣ B ♠ B ♦ K ♣ As ♣ K ♠ 10 ♠ 9 ♥ As ♥ 9

1. Stich: ♦ K (Anspiel von Spieler 1, der mit "RE"-Ansage aufspielt) ♠ D ♦ 9 ♦ B

Die an Position 2 gelegte 4D bleibt am Stich (hiermit ist die eigene Parteizugehörigkeit geklärt, d. h. ein anderer RE-Spieler müßte die ♠ D des Kontra-Spielers übernehmen). Es folgen ♣ As und ♥ As ohne Ansage, da keine weiteren Zusatzwerte mehr existieren (♠ D, ♣ As und ♥ As sind gezeigt) und der Partner hinten sitzt.

Anders sieht der Fall aus, wenn die ♠ D gegen eine ♥ 10 getauscht wird. Die nunmehr gelegte ♥ 10 klärt nicht die Partnerschaft, d. h. der Spieler sollte die keine 90-Ansage noch treffen. Der beste Zeitpunkt ist der, bevor der Erstansagende eine Karte zu dem angespielten ♣ As legt. Eine frühere Ansage (mit Anspiel von ♣ As) würde besondere Stärke zeigen (z. B. bei Aus tausch der beiden ♠ gegen eine ♠ D und einen weiteren Trumpf), da der Spieler nicht abwartet, ob die beiden Gegenspieler bedienen. Eine spätere Ansage (mit Anspiel von ♥ As) würde im letzteren Fall besondere Schwäche zeigen (maximal 4-5 Trumpf), da er nur auf eine Anfrage des Partners (Warten vor Legen der Karte zum angespielten ♥ As - siehe dazu Kapitel 3.3) die keine 90-Ansage treffen würde. Dieses Beispiel zeigt, wie nun auch der Partner des starken RE-Spielers sein Blatt hinsichtlich seiner Stärke charakterisieren kann. Ein Verzicht auf eine Ansage (sofern ♣ As von beiden Gegnern bedient wird) wäre unverzeihlich. Der Erstansagende könnte etwa halten: ♥ 10 ♣ D ♥ D ♦ D ♠ B ♥ B ♥ B ♦ B ♦ As ♦ K ♠ As ♣ 10 ♠ K.

Etwas anders gestaltet sich das Spiel bei folgender Sitzposition:

Spieler 3: ♣ D ♠ D ♦ D ♣ B ♠ B ♦ K ♣ As ♣ K ♠ 10 ♠ 9 ♥ As ♥ 9

1. Stich: ♦ K (Anspiel von Spieler 1, der mit "RE"-Ansage aufspielt) ♥ 10 ♠ B ♦ 10

2. Stich: ♠ K ♠ As (Anspiel von Spieler 2 ohne Ansage) ♠ 9 . ♠ 10

3. Stich: -- ♣ K (Nachspiel von Spieler 2) -- --

Direkt hinter dem Spieler mit den 49 Augen sitzend sollte nun ♣ As mit "keine 90" gelegt werden, da der Partner noch nichts über die Zusatzwerte ♠ D und ♥ As weiß.

Anders sieht die Situation aus, wenn der Spieler mit dem oben beschriebenen Blatt das Anspiel zum ersten Stich besitzt: Läuft sein ♣ As begleitet von der Re-Ansage eines anderen Spielers im ersten Stich, so sollte man freiwillig vor dem Legen einer Karte des starken RE-Spielers zum nachgespielten ♠ As, wenn dieser an Position 4 sitzt, keine 90 ansagen. Bei einer anderen Sitzposition des starken RE-Spielers ist es eine Gewissensentscheidung, ob der Zusatzwert ♠ D auch dann ausreicht, wenn das As vom Gegner gestochen wird. Es sollte aber auf je den Fall die keine 90-Ansage zur Partnerschaftsklärung erfolgen, wenn das ♥ As gelaufen ist. Sitzt der starke RE-Spieler an Position 2, ist ein eventuelles

Anschieben mit ♠ 10 ist nicht ausreichend, da auf diese Idee auch ein cleverer Gegenspieler kommen könnte.

Neben den bisher beschriebenen Ansagezeitpunkten sieht das Essener System noch eine Re-Ansage vor Anspiel der ersten Karte vor. Der Spieler zeigt damit, daß er definitiv angespielt werden kann. Hierzu muß er Doppel-♥ 10 (an Position 2 genügt auch eine ♥ 10) besitzen. Die Ansage charakterisiert ein starkes Re-Blatt, das nicht unbedingt Asse enthalten muß. Ein anspielender Partner ist nicht verpflichtet, Trumpf anzuspielen. Spielt er ein As an, so zeigt er seine eigene Stärke analog dem vorherigen Beispiel durch die Wahl des Ansagezeitpunktes (mit Anspiel = sehr stark; vor dem Legen der Karte des starken Spielers = Blatt mit Zusatzwerten; keine Ansage = schwach). Das angespielte As sollte allerdings eine Laufwahrscheinlichkeit von mindestens 66 % (♠ / ♣ As maximal zu dritt oder Single-♥ As) besitzen.

Die gleiche Ansage wird als Kontra-Spieler nicht angewandt, da das Signalisieren von Doppel-♥ 10 eher für die Re-Partei nützlich ist. Sie wissen, daß der Partner des starken Kontra-Spielers keine Trumpfkontrolle besitzt, was bei dem Partner eines starken Re-Spielers nicht der Fall wäre.

3.3. 90-Anfragen

Eine Anfragesituation liegt immer dann vor, wenn ein Spieler, der eine Erstansage getroffen hat, vor Legen der eigenen Karte zu einem Stich einige Sekunden wartet. Er tut dies, um seinem Partner die Möglichkeit für eine weitere Ansage zu geben, wenn er diesen Stich wahrscheinlich macht oder wenn er - links vom Anfragenden aus gesehen sitzend - angespielt werden kann. Voraussetzung für eine Anfrage sind ein starkes Blatt (Minimum: Stärke für eine Re-/Kontra-Ansage bei Legen der ersten Karte) und ein echter Vorteil für die eigene Partei durch die Antwort, welche durch das Treffen der nächsten Ansage erfolgt. Echte Vorteile sind zum Beispiel:

Abwurf eines Fehlverlierers in einer anderen als der angespielten Farbe (Abwurf sollte Singleton sein)

Schmieren eines Fehlvollen in der angespielten Farbe (z. B. bei 10, 9)

Bedienen mit erkennbarem Singleton (K oder 9, meist an Position 4, fordert das Nachspiel der Farbe)

Vermeidung der Verschwendung eines hohen Trumpfes (an Position 3, wenn zwei kleine Trumpfkarten liegen)

Abwurf einer Stehkarte (zeigt Partner ein Blatt ohne jegliche Fehlverlierer wichtige Information)

Wir unterscheiden zwischen *forcierenden* und *einladenden* Anfragen. Eine forcierende Anfrage darf nur mit Blättern gestellt werden, die neben dem echten Vorteil so stark sind, daß auch mit einem sehr schwachen Blatt (z. B. ♣ D ♦ D ♠ B ♦ 10 ♣ As ♣ K ♣ K .♠ 10 ♠ K ♠ 9 ♥ K ♥ 9 - Anfrage auf ♣ As) des Antwortenden eine reelle Chance besteht, die Ansagen zu gewinnen. Hierbei muß der Anfragende auch mit einer nicht ganz normalen Fehlverteilung rechnen. Der gefragte Partner ist zur Antwort verpflichtet (keine Antwort = kein Partner). Eine Einschätzung hinsichtlich der für eine forcierende Anfrage notwendigen Punktstärke ist kaum möglich. Der anfragende Spieler sollte allerdings nach der Antwort maximal 2-2,5 Verlierer (bei guten mittleren Trumpfkarten wie roten Damen und schwarzen Buben) besitzen. Die Trumpfstärke sollte oberhalb des für die Erstansage mit Legen der ersten eigenen Karte notwendigen Minimums liegen (z. B. ♣ D ♠ D ♠ D plus eine rote Dame oder ♥ 10 ♣ D plus mindestens zwei rote Damen und zwei schwarze Buben etc.). Bei einer einladenden Anfrage (≈ 2,5-3 Verlierer bei etwas niedrigerer Trumpfstärke bzw. schlechteren mittleren Trumpfkarten) darf der Partner mit einem "Nullblatt" hingegen die Antwort verweigern. In beiden Fällen hat der Anfragende die Verantwortung für die Ansage des Partners übernommen. Der gefragte Spieler sollte auf das Urteilsvermögen des fragenden Spielers vertrauen. Der anfragende Spieler sollte eventuelle Nachspielprobleme des Partners berücksichtigen. Bei Anfragen werden nun die folgenden Situationen unterschieden:

1) Erstansage im ersten Stich direkt vor Legen der eigenen Karte und Warten

Die Anfrage ist forcierend, d. h. erhält der Partner wahrscheinlich diesen Stich (angespieltes As oder er kann stechen), so hat er dies durch eine keine 90-Ansage zu erkennen zu geben. Folgendes sind Blätter für eine forcierende Anfrage:

Blatt 1: ♥ 10 ♦ D ♠ D ♥ D ♦ D ♥ B ♦ B ♦ As ♦ 10 ♦ 9 ♠ 10 ♥ 9

Anfrage auf angespieltes ♣ As oder Anschieben in ♣ (1,5 Verliererblatt nach Abwurf von ♠ 10)

Blatt 2: ♥ 10 ♣ D ♥ D ♣ B ♠ B ♥ B ♥ B ♦ K ♦ K ♣ As ♠ 9

Anfrage auf angespieltes ♥ As oder Anschieben in ♥ , aber auch an Position 4 bei Anspiel von ♠ As (Partner erkennt Singleton bei Antwort und spielt Farbe nach, wonach ♣ As gespielt werden kann. Gegner spielt nach Bedienen mit ♠ 9 vielleicht ebenfalls Farbe nach, da er noch ♠ 10 beim Fragenden vermutet (2 Verliererblatt nach Antwort)

Blatt 3: ♣ D ♠ D ♠ D ♦ D ♣ B ♠ B ♠ B ♥ B ♦ B ♦ As ♣ As ♣ 10

Anfrage nur auf angespieltes ♠ As an Position 2 sitzend, da der antwortende Partner Nachspielprobleme besitzen kann. Ansonsten ist nur ♠ - Nachspiel gut (Ausnahme: anfragender Spieler sitzt an Position 2, nun ♣ -Nachspiel), aber auch nur dann, wenn kein Gegner überstechen kann. ♣ As muß eventuell als ganzer Verlierer gerechnet werden, womit eine forcierende Anfrage nicht mehr gerechtfertigt wäre.

Blatt 4: ♥ 10 ♣ D ♠ D ♥ D ♦ D ♣ B ♠ B ♥ B ♦ K ♣ As ♥ As ♥ 9

Anfrage an Position 3 sitzend, wenn bei Trumpfanspiel zwei kleine Trumpf liegen (2-2,5 Verliererblatt). Hierdurch wird das Legen der ♥ 10 vermieden, um die Asse zu spielen. Der antwortende Spieler darf den Stich nur übernehmen, wenn der anfragende Spieler nicht den bisher höchsten Trumpf gelegt hat. Mit einem Trumpfblatt ♣ D ♥ D ♣ B ohne ein As im Nebenblatt darf der Partner - angenommen die Anfrage erfolgt auf ♦ 9 und ♦ K - ausnahmsweise die Antwort verweigern. Auf ein angespieltes ♠ As erfolgt keine Anfrage, da kein echter Abwurfvorteil vor handen ist; ♣ As ist Stehkarte und ♥ 9 zu unbedeutend. Der Spieler sticht ♠ As mit RE.

Blatt 5: ♥ 10 ♠ D ♥ D ♥ D ♦ D ♣ B ♣ B ♠ B ♥ B ♦ 10 ♣ 10 ♥ As

Anfrage auf angespieltes ♠ *As oder Anschieben in ♥ (3 Verliererblatt nach Abwurf von ♣ 10). Die Verliererrechnung zeigt auch, daß eine forcierende KONTRA-Abfrage ohne ♥ 10 nicht möglich ist.

2) Erstansage bei Anspiel der ersten Karte (nur bei Fehlkarte) und Warten vor Legen der ersten eigenen Karte

Die Anfrage ist lediglich einladend, d. h. der Partner, der diesen Stich wahrscheinlich macht, darf mit einem sehr schwachen Blatt die Antwort verweigern. Für eine Antwort sollte er 1-2 zusätzliche Stiche oder Trumpflänge (mindestens 7) mitbringen. Die Anfrage darf nur gestellt werden, wenn der anfragende Spieler die angespielte Farbe stechen kann. Ein Partner, der den Stich nicht macht, soll die Möglichkeit erhalten, sich durch Schmieren eines Vollens (in der Regel eine 10) zu zeigen. Sitzt der fragende Spieler an Position 2, so kann wie folgt zwischen einer forcierenden und einer einladenden Anfrage unterschieden werden: Bei der einladenden Anfrage wartet er zusätzlich ein paar Sekunden vor dem Treffen der Ansage. Dies simuliert das Überlegen, ob überhaupt eine Anfrage gestellt werden soll (=> einladende Anfrage). Die forcierende Anfrage wird in dieser Situation dagegen wie oben beschrieben gestellt. Einige Beispielblätter:

Blatt 1: ♥ 10 ♣ D ♥ D ♦ D ♥ B ♦ B ♦ As ♦ 10 ♦ 9 ♠ 10 ♥ As ♥ 9

Dieses Blatt entspricht Blatt 1 der Beispiele für forcierende Anfragen, wobei ♠ D gegen ♥ As getauscht wurde. Hieraus folgt: schlechtere Trümpfe und eine Fehlkarte mehr, daher nur noch einladende Anfrage.

Blatt 2: ♥ 10 ♥ D ♥ D ♦ D ♣ B ♠ B ♥ B ♥ B ♦ K ♦ K ♣ As ♠ 9

Dieses Blatt entspricht Blatt 2 der Beispiele für forcierende Anfragen, wobei ♣ D gegen ♦ D getauscht wurde. Hieraus folgt: schlechtere Trümpfe und Wechsel der Partezugehörigkeit, daher nur noch einladende Anfrage. Die Anfragevariante auf Anspiel von ♠ As entfällt.

Blatt 3: ♣ D ♠ D ♠ D ♦ D ♣ B ♠ B ♠ B ♥ B ♦ B ♦ As ♣ As ♣ 10

Dieses Blatt entspricht Blatt 3 der Beispiele für forcierende Anfragen. An Position 3 oder auf 4 sollte auf Anspiel von ♠ As wegen der potentiellen Nachspielprobleme des Partners nur eine einladende Anfrage gestellt werden.

Blatt 4: ♥ 10 ♠ D ♥ D ♦ D ♣ B ♣ B ♠ B ♥ B ♦ 10 ♣ 10 ♥ As ♥ As

Dieses Blatt entspricht Blatt 5 der Beispiele für forcierende Anfragen, wobei ♥ D gegen das zweite ♥ As getauscht wurde. Hieraus folgt: schlechtere Trümpfe und eine Fehlkarte mehr, daher nur noch einladende Anfrage.

3) Erstansage mit Legen der ersten eigenen Karte und Warten vor Legen der zweiten eigenen Karte

Die Anfragen hat zweifachen Charakter: Für den Spieler, der wahrscheinlich die beiden Stiche erhält, ist sie forcierend. Für den Spieler, der wahrscheinlich lediglich den zweiten Stich erhält, ist sie nur einladend. Der anfragende Spieler zeigt zunächst eine starke Erstansage. Er besitzt jedoch erst beim zweiten Anspiel einen echten Vorteil durch die Anfrage. Er könnte beispielsweise ein Blatt mit 9 Trumpf (♥ 10 ♣ D ♥ D ♥ D an der Spitze) und ♣ 10 ♣ 9 ♥ As als Fehlkarten besitzen. Auf ein angespieltes ♣ As kann er keine Anfrage stellen, da sein Blatt für eine forcierende Anfrage zu schwach ist. Wird ♠ As nachgespielt oder in ♠ angeschoben, so besitzt er nun einen echten Vorteil. Bei ♠ As ist die Anfrage forcierend für den anspielenden Spieler, andernfalls lediglich einladend.

3) Erstansage direkt vor Legen der zweiten eigenen Karte und Warten

Dies ist eine aus der Spielsituation geborene spezielle Anfrage, zumeist an den Spieler, der eine für den fragenden Spieler besonders nützliche Stärke in seinem Blatt zeigt. Sie ist, da der anfragende Spieler bereits durch das Auslassen einer Ansage bei Legen der ersten eigenen Karte ein besonders starkes Blatt verneint hat, nur einladend. Ein klassisches Beispiel:

Blatt 1: ♥ 10 ♣ D ♠ D ♥ D ♥ D ♠ B ♥ B ♦ 10 ♣ 10 ♣ K ♣ 9 ♠ 9 (Position 4)

Das angespielte ♠ As läuft mit 21 Augen. Das nachgespielte ♣ As wird an Position 3 gestochen. Nun sollte mit diesem Blatt eine spezielle Anfrage an den Spieler mit dem ♣ -Stich gestellt werden: Das eigene Blatt ist trumpfstark. Der Partner sticht alle noch vorhandenen Fehlkarten (bei eigenem Anspiel an Position 4 sitzend).

Nachdem nun die wesentlichen Anfragesituationen geklärt sind, gilt es nun, die Situation des Partners etwas näher zu beleuchten: Betrachten wir zunächst den Partner, der auf den Anfragestich geantwortet hat. Was soll er nachspielen? Dies hängt von seiner eigenen Blattstärke ab: Mit schwachen Blättern und einem an Position 2 oder 3 sitzenden Partner wird auf Fehlwurf die *bessere* der beiden Farben nachgespielt (= Farbe, in der mehr Karten fehlen), sofern kein weiteres As gespielt werden kann. Lediglich mit einem Partner, der an Position 4 sitzt, sollte die gleiche Farbe nachgespielt werden. Hieraus folgt: Der anfragende Spieler sollte an Position 3 sitzend möglichst nicht von As x abwerfen. Bedient der Spieler den Anfragestich (nicht signifikant), so sollte immer Trumpf gespielt werden. Ausnahme: Der anfragende Spieler sitzt an Position 2. Hier ist das Anspiel die andere schwarze Farbe, sonst Trumpf. Mit stärkeren Blättern (= Zusatzwerte zu einem Minimumantwortblatt) muß der Partner das Spielgeschehen in die Hand nehmen: Er zeigt einen Teil seiner Zusatzwerte (insbesondere Asse und v10) und lädt somit den anfragenden Spieler ein oder stellt selbst weitere Anfragen oder trifft selbst weitere Ansagen.

3.4. (Anspiel-)Konventionen

Unter Konventionen verstehen wir Anspiele, die in Verbindung mit den anderen Hilfsmitteln des Essener Systems (meist Ansagezeitpunkt) jeweils immer den gleichen Informationsgehalt besitzen. Die mit diesen Konventionen verbundene Idee ist, dem Partner schnell ein Maximum an wichtigen Informationen über das eigene Blatt zur Verfügung zu stellen, damit dieser dann in Verbindung mit seinem eigenen Blatt das Spielziel festlegen kann. Bei der Anwendung von (Anspiel-)Konventionen ist gegenseitiges Vertrauen in die Glaubwürdigkeit und das Urteilsvermögen des Partners gefragt. Das Essener System kennt im wesentlichen zwei konventionelle Anspiele, die natürlich den Anforderungen einer guten Konvention (hoher Informationsgehalt, Logik, hohe Anwendungswahrscheinlichkeit, geringe Störanfälligkeit) genügen. Dies haben zumindest unsere praktischen Erfahrungen - unabhängig von der Art der Turniere (Vereins-, offene und Einladungsturniere) - gezeigt.

1) ♥ 10-Anspiel-Konvention

Das Anspiel einer ♥ 10 (bis zum letztmöglichen Ansagezeitpunkt) zeigt den Besitz einer ♣ D und einer ♠ D (in seltenen Fällen auch ♣ D und Doppel-♥ D). Je nachdem, ob bzw. wann in Verbindung mit dieser Konvention eine Ansage erfolgt, liegt eine unterschiedliche Stärke des Blattes vor. Die Idee dieser, sowie auch anderer Anspielkonvention/en (♣ D, ♠ D) ist es, dem Partner anstelle von knappen eigenen Ansagen (in der Regel "Re" oder "keine 90") durch Übermittlung von der Struktur und Stärke des eigenen Blattes die Entscheidung über eine Erstansage zu überlassen oder eine weitergehende Absage ("keine 90", "keine 60" etc.) mit höherer Sicherheit zu ermöglichen (für eine "keine 90"-Absage benötigt man eine Sicherheit von 90 %!). Der Anspielende erhält hier gegebenenfalls durch eine Ansage oder auch durch das Schmieren eines ♦ -Vollen die Information, wo sein Partner sitzt bzw. ob er die andere ♥ 10 hält. Es werden drei Situationen unterschieden:

a) Ansage mit Legen der ersten eigenen Karte und Anspiel von ♥ 10 spätestens zum dritten Stich

Bedeutung: Mein Blatt ist so stark, daß mir eine ♥ 10 beim Partner ausreicht, um die Gegenpartei unter 90 zu spielen. Der Partner sollte unabhängig von der Stärke seines eigenen Blattes sofort beim Anspiel der ♥ 10 "keine 90" absagen, wenn er die andere ♥ 10 besitzt. Die einzigen Ausnahmen bestehen in Blättern mit nur zwei (♥ 10 ♣ D) bzw. drei (♥ 10 ♣ D x) Trümpfen - hier sollte der Spieler jeweils ♥ 10 legen! Der Erstansagende könnte eines der folgenden Blätter auf der Hand halten:

Blatt 1: ♥ 10 ♣ D ♠ D ♥ D ♣ B ♠ B ♠ B ♦ B ♦ As ♦ K ♠ K ♥ As

Blatt 2: ♥ 10 ♣ D ♠ D ♥ D ♦ D ♠ B ♥ B ♦ As ♦ K ♠ As ♠ 9 ♥ As

Dabei ist es egal, wann die ♥ 10 angespielt wird - ob im zweiten Beispielblatt sofort oder nach dem Abspiel der beiden Asse. Jedesmal ist der Partner forciert, beim Anspiel der ♥ 10 mit der anderen ♥ 10 auf der Hand sofort "keine 90" abzusagen. Auch wenn er die zweite ♥ 10 nicht besitzt, kann der Partner nun auch mit einem schwächeren Blatt (etwa mit ♣ D ♠ D ♦ D ♥ B ♦ B ♦ 9 ♣ As ♣ As ♣ 9 ♠ 10 ♠ K ♥ K) ohne irgendwelche Bauschmerzen "keine 90" absagen. In diesen Zusammenhang gehört des weiteren die mit einem Warten verbundene konventionelle "Re"-Anfrage vor dem Anspiel der ersten eigenen Karte. Hiermit wird ein starkes Re-Blatt mit einer ♥ 10 ohne ♠ D gezeigt. Der Partner antwortet an Position 3 oder 4 sitzend bei Besitz der anderen ♥ 10 mit der "keine 90"-Absage. An Position 2 zeigt der Partner durch eine "keine 90"-Absage Erstrundenkontrolle (As oder Stechen) in beiden schwarzen Farben.

b) Anspiel der ♥ 10 zum ersten oder zweiten Stich ohne Ansage

Bedeutung: Mein Blatt ist leidlich trumpfstark (6 bis 8, meist 7 Trümpfe mit ♥ 10 ♣ D ♠ D an der Spitze), ich besitze allerdings nur Zusatzwerte, die ich meinem Partner vor dem Legen seiner elften Karte zeigen kann. Beispielblätter:

Blatt 1: ♥ 10 ♣ D ♠ D ♠ B ♥ B ♥ B ♦ K ♣ K ♣ 9 ♠ As ♠ 10 ♥ 9

Blatt 2: ♥ 10 ♣ D ♠ D ♦ D ♦ D ♦ As ♦ K ♠ 10 ♠ 10 ♠ 9 ♥ K ♥ K

Blatt 2 nur keine Ansage, wenn im ersten Stich ♣ gestochen wird

Der Partner sollte mit einem durchschnittlichen Blatt bei Besitz der anderen ♥ 10 (vor allem auch mit Anspielassen) sofort "Re" ansagen. Weiterhin ermöglicht diese Spielweise z. B. auch mit dem folgenden Blatt eine Erstansage: ♣ D ♥ D ♦ D ♣ B ♠ B ♦ As ♦ 10 ♦ K ♣ 10 ♣ K ♣ 9 ♥ K - oder würdest *Du* mit diesem Blatt freiwillig "Re" sagen?! Mit einem anderen Partnerblatt (in Verbindung mit Blatt 1 kann sich schon nach dem zweiten Stich eine sehr hohe Absage anbahnen. Der Partner

könnte 8 Trümpfe mit ♥ 10 ♣ D ♠ D ♥ D an der Spitze und ♠ As ♠ 10 ♠ 9 ♥ As als Fehlkarten halten. Um sogar in Richtung "schwarz" absagen zu können, benötigt dieser Traumpartner allerdings einige weitere Vokabeln unseres Kommunikationssystems: Er muß seinem Partner noch beibringen, nach dem erfolgreichen ♠ As-Anspiel zum zweiten Stich gleich mit Trumpf fortzusetzen. Dies gelingt, wenn er auf das Anspiel der ♥ 10 sofort "Re" und vor dem Aufspiel zum dritten Stich direkt "keine 90" sagt!

c) *Anspiel von ♥ 10 zum ersten oder zweiten Stich mit Ansage ("Re") zum letztmöglichen Zeitpunkt*

Bedeutung: Ich besitze ein Blatt, daß die schon beschriebene Trumpfstruktur aufweist, welches aber in der Stärke zwischen den schon oben beschriebenen Blättern liegt. Man verfügt noch über Zusatzwerte, die der Partner bis zum Legen seiner elften Karte nicht kennt. Diese könnten sein: Stechen einer Farbe, weitere Anspielasse, ein Doppelas, 9 Trümpfe oder 8 gute Trümpfe etc. - Beispiele:

Blatt 1: ♥ 10 ♣ D ♠ D ♥ D ♦ D ♥ B ♦ B ♦ 10 ♣ As ♠ 9 ♥ As ♥ 9

(Zusatzwerte: 8 gute Trümpfe, zweites Anspielas)

Blatt 2: ♥ 10 ♣ D ♠ D ♦ D ♠ B ♥ B ♦ B ♦ As ♦ 10 ♣ K ♠ K ♥ K

(Zusatzwert: 9 Trümpfe)

Blatt 3: ♥ 10 ♣ D ♠ D ♣ B ♥ B ♦ B ♦ K ♣ 10 ♣ K ♣ K ♥ As ♥ 9

(Zusatzwert: Stechen einer schwarzen Farbe)

Bei ♠ -Anspiel sollte ♥ 10 ohne Ansage nachgespielt werden, da das ♥ As keinen ausreichenden Zusatzwert darstellt. Da der Partner, der mit einem durchschnittlichen Blatt bei Besitz der anderen ♥ 10 "Re" ansagt, die Zusatzwerte des Anspielenden noch nicht kennen kann, darf der Anspieler im Gegensatz zu der oben unter b) geschilderten Konstellation hier noch "keine 90" absagen.

2) ♣ D- / ♠ D -Anspiel-Konvention

Das Anspiel von ♣ D / ♠ D deklariert einen Spieler der Re-Partei mit Doppel-♥ 10. Analog der ♥ 10-Anspiel-Konvention zeigt der Ansagezeitpunkt wiederum die Stärke des Blattes genauer. Diese Konvention erfordert keine spezifische Reaktion des Partners.

a) *Ansage mit Legen der ersten eigenen Karte und Anspiel von ♣ D / ♠ D spätestens zum dritten Stich*

Bedeutung: Der Spieler besitzt ein starkes Re-Blatt (siehe dazu auch die Ausführungen über Erstansagen in der PM 3/97, Seiten 14ff) und schon mit minimalen Zusatzwerten des Partners (z. B. ♠ D, zwei Anspielasse) ist die "keine 90"-Absage zu vertreten. Die Entscheidung trifft der Partner, sofern er bei dem Stich für die "keine 90"-Absage nicht vor dem starken Re-Spieler sitzt und keine Zusatzwerte mehr auf der Hand hält. Beispiele:

Blatt 1: ♥ 10 ♥ 10 ♣ D ♥ D ♦ D ♣ B ♠ B ♥ B ♦ K ♦ K ♠ K ♥ 9

Anspiel: ♣ D mit "Re"; besitzt der Spieler kein Anspiel, so kann er "Re" vor dem Anspiel ansagen und auf ♣ As eine forcierende Anfrage stellen

Blatt 2: ♥ 10 ♥ 10 ♣ D ♠ D ♥ D ♣ B ♥ B ♦ K ♣ As ♣ K ♠ As ♠ As

Anspiel: ♠ D mit "Re"

In diesen Zusammenhang gehört noch das Anspiel eines ♦ -Vollen mit "Re"-Ansage bzw. das Anspiel nach Stechen und "Re"-Ansage bei Legen der ersten eigenen Karte verbunden mit dem Nachspiel einer spielpunktmäßig wertvolleren Karte als die Stechkarte (z. B. Stechen mit ♦ 9 / ♦ B und Nachspiel von ♦ B / ♦ K). Beides zeigt ebenfalls Doppel-♥ 10. Zusätzlich werden hier allerdings noch Anspielasse (nicht Doppelas) verneint. Der Spieler geht sofort vom Stich. Für weitere Ansagen muß er sehen, daß er seine Fehlverlierer beim Partner unterbringt. Bei Austausch eines ♦ K gegen einen ♦ -Vollen wäre mit Blatt 1 eben dieser ♦ -Volle mit "Re" das beste Anspiel.

b) *Anspiel von ♣ D / ♠ D zum ersten oder zweiten Stich ohne Ansage*

Bedeutung: Der Spieler verfügt über ein trumpfstarkes Blatt (5 bis 6, selten schwache 7 Trümpfe) ohne Zusatzwerte, die der Partner vor dem Legen seiner elften Karte nicht erkennen kann. Beispiele:

Blatt 1: ♥ 10 ♥ 10 ♣ D ♥ B ♦ B ♦ K ♣ 10 ♣ K ♠ As ♠ 9 ♥ 9 ♥ 9

Anspiel von ♣ D ohne Ansage und Nachspiel von ♠ As. Schlechte Asse (♣ / ♠ As zu viert bzw. ♥ As zu zweit) sollten übrigens nicht nachgespielt werden, da der Partner bessere Asse auf der Hand halten könnte.

Blatt 2: ♥ 10 ♥ 10 ♣ D ♠ D ♥ D ♦ K ♣ K ♣ K ♣ 9 ♥ As ♥ K ♥ 9

Ein angespieltes ♠ As wird (mit ♥ D!) gestochen und ♠ D, gefolgt von ♦ K nachgespielt, da das ♥ As ein schlechtes As darstellt. Hiermit zeigt der Spieler genau seine 6er-Trumpflänge.

Blatt 3: ♥ 10 ♥ 10 ♣ D ♥ B ♦ B ♦ 10 ♦ 9 ♣ K ♣ 9 ♠ As ♠ 10 ♥ K

Anspiel von ♣ D und Nachspiel von ♠ As ohne "Re" (7 schlechte Trümpfe)

c) *Anspiel von ♣ D / ♠ D zum ersten oder zweiten Stich mit Ansage zum letzten Zeitpunkt*

Bedeutung: Der Re-Spieler besitzt ein Blatt mit Doppel-♥ 10 und im Gegensatz zu den schon oben beschriebenen Blättern noch Zusatzwerte, die der Partner vor dem Legen seiner elften Karte nicht erkennen kann. Zusatzwerte sind die gleichen wie bei der ♥ 10-Anspiel-Konvention, wobei hier allerdings schon 7 gute Trümpfe mit einem schwarzen Single oder 8 schlechte Trümpfe für die Ansage ausreichen. Beispiele:

Blatt 1: ♥ 10 ♥ 10 ♣ D ♦ D ♦ B ♦ B ♣ As ♠ As ♠ As ♠ 9 ♥ As ♥ 9

Zusatzwerte sind das ♠ -Doppelas, das ♥ As und das Stechen des zweiten ♣ -Laufes

Blatt 2: ♥ 10 ♥ 10 ♣ D ♠ D ♥ D ♦ K ♣ K ♣ K ♣ 9 ♥ As ♥ K ♥ 9

Zusatzwert ist bei eigenem ♠ D-Anspiel das Stechen einer schwarzen Farbe

Blatt 3: ♥ 10 ♥ 10 ♣ D ♠ B ♠ B ♦ B ♦ B ♦ K ♦ 9 ♣ 10 ♠ K ♥ 9

Zusatzwert ist die Trumpflänge

Die Ausführungen über die Erstansagen in dieser und den beiden vorangegangenen *PM*-Ausgabe/n haben gezeigt, wie das Essener System durch die Wahl und die Kombination seiner Hilfsmittel eine Vielzahl von Blättern differenziert. Die Unterteilung erfolgt hinsichtlich Trumpfstärke (und -struktur), Trumpflänge und Fehlstruktur (meist bei Anfragen). Dies sind die Informationen, die der Partner für eine Abschätzung des Spielzieles benötigt. Die freiwillige Informationsübermittlung hat nur wenige Nachteile, da in der Regel nur positive Eigenschaften gezeigt werden. Das Kapitel "Optimierung (Ausreizen) des Spiels zeigt nun ab der *PM*Nr. 2/98, wie diese Informationen ausgenutzt werden können.

4. Optimierung (Ausreizen) des Spiels

4.1. Problematik der Optimierung

Das Ziel der Optimierung ist es herauszufinden, welche Absage im Spiel gerade noch mit der notwendigen Sicherheit ("keine 90" > 88,88 %; "keine 60" > 91,66 %; "keine 30" > 93,32 %; "schwarz" > 94,77 %) erfüllt werden kann. Der erste und wichtigste Schritt ist die systemgerechte Behandlung der Erstansage (Ansagezeitpunkte, Anfragen, [Anspiel-] Konventionen). Auf dieser Basis erfolgt dann der weitere Informationsaustausch. Für das Treffen von weiteren - insbesondere über "keine 90" hinausgehende - Absagen muß möglichst rasch herausgefunden werden, wie viele Verlierer das gemeinsame Blatt besitzt. Wir unterscheiden zwischen Trumpf- und Fehlverlierern:

1) *Trumpfverlierer*

Trumpfverlierer sind Stiche, die aufgrund von fehlenden hohen Karten oder/und mangels ausreichender Trumpflänge von der Gegenpartei erzielt werden können. Wir unterscheiden zwei Kategorien:

a) *Unkontrollierbare Verlierer*

= Einstiche des Gegners in Trumpf ohne einen Einfluß auf die Parameter Zeitpunkt, Gegner und Wert. Beispiel ist die ♥ 10 (bei "Kontra"-Ansagen auch ♣ D und ♠ D). Unkontrollierbare Verlierer können bei tiefen Absagen (< 90) sehr gefährlich sein, da der Gegner für einen kurzen Augenblick die Initiative besitzt. Er kann zu diesem Zeitpunkt vielleicht durch ein unangenehmes Anspiel weitere Stiche der eigenen Partei entwickeln. Für eine "keine 60"-Absage sollte die Gegenpartei maximal über einen, bei weiterführenden Absagen in der Regel über keinen unkontrollierbaren Einstich verfügen.

b) kontrollierbare Verlierer

= Einstiche des Gegners in Trumpf mit Einfluß auf zwei der oben angegebenen Parameter. Klassische Beispiele sind das frühzeitige Herausdrücken eines wertlosen Trumpfstiches an einen ungefährlichen Gegner oder die Abgabe eines Trumpfstiches zu einem Zeitpunkt, an dem der andere Spieler der Gegenpartei über keinen Trumpf mehr verfügt.

Die Anzahl der Verlierer richtet sich nach der Qualität der Trumpfkontrolle in Verbindung mit der Trumpflänge der eigenen Partei. Die Feststellung der Anzahl der Trumpfverlierer erfolgt über Mitteilung der Trumpfhöhe und -länge. Es genügt, wenn die gesamte Information einem Spieler der an-/absagenden Partei bekannt ist. Zur Übermittlung der Information und zum Ausschluß von unangenehmen Verteilungen der gegnerischen Trümpfe sind in der Regel einige Trumpfrunden notwendig.

2) Fehlverlierer

Neben der Anzahl der Trumpfverlierer erfordert das sichere Ausreizen eines Spieles auch die Feststellung der Anzahl der Fehlverlierer. Fehlverlierer sind kleine Karten (< As) einer Farbe in beiden Händen der an-/absagenden Partei. Sie werden jeweils eliminiert durch entsprechende Einstiche und neutralisiert durch Anspielasse des Partners. Wie wichtig die Feststellung der Anzahl gemeinsamen Fehlverlierer ist, zeigt die Tatsache, daß eine "keine 60"-Absage mit zwei Verlierern in den schwarzen Farben sehr riskant und eine "keine 30"-Absage mit einem Verlierer (10 oder K) in den schwarzen Farben fast unmöglich ist. Zur Feststellung der Anzahl ist in der Regel das Anspiel von Fehlkarten notwendig. Nur so ist z. B. bei der folgenden Fehlkonstellation (kein Trumpfverlierer) ♣ 10 ♠ As ♥ K gegenüber ♣ As ♣ K ♠ K eine Schwarz-Absage möglich.

Die Gesamtproblematik der Optimierung wird anhand der Ausführungen zu den Verlierern deutlich: Die Ermittlung der Gesamtverliererzahl und ihres Augenwertes erfordert ohne die Verwendung von irgendwelchen Hilfsmitteln eine Menge Zeit, die aber wegen der festgelegten Ansagezeitpunkte nicht zur Verfügung steht. Außerdem erfordert diese Ermittlung Stiche verschiedener Kategorien (gemeint sind Trumpf- und Fehlstiche). Um nun eine sichere Optimierung zu gewährleisten, muß der Informationsaustausch zwischen den Partnern schnell und damit konzentriert verlaufen. Es muß also immer diejenige Aktion gewählt werden, die ein Maximum an Information verspricht. Das Essener System stützt sich bei der Optimierung wiederum auf die bekannten Hilfsmittel der Informationsübermittlung. In Verbindung mit einer systemgerechten Behandlung der Erstansage und mit einem deutlichen Spiel (= Legen der Karte mit dem höchstmöglichen Informationsgehalt) ist in den meisten Fällen ein sicheres Ausreizen des Spiels möglich.

4.2. Hilfsmittel

4.2.1. Folgeansagen und Ansagezeitpunkte

1) Beantwortung von 90-Anfragen

Beantwortet ein Spieler durch eine (weitere) Ansage eine an ihn gerichtete Anfrage, geschieht dies unfreiwillig, d. h. es sagt zunächst nichts über die Blattstärke des Antwortenden aus und stellt lediglich eine positive Antwort dar. In seltenen (!) Fällen kann auch eine vorzeitige Beantwortung auf eine solche Anfrage erfolgen. Dies signalisiert zumeist zusätzliche Stärke (im Vergleich zum Minimum zur Beantwortung):

1. Stich: Aufspiel von ♣ As durch Spieler 1, sofortige "Re"-Ansage von Spieler 4

Damit stellt Spieler 4 mit dem Anspiel von ♣ As eine einladende "Re"-Anfrage. In Abhängigkeit vom eigenen Blatt sollte sich der Spieler 1 wie folgt verhalten:

Blatt 1: ♣ D ♥ D ♦ D ♠ B ♥ B ♦ B ♦ As ♦ K ♣ As ♣ K ♥ As ♥ 9
Sofortige Absage von "keine 90", da Zusatzwerte zu dem für eine Antwort notwendigen Minimum vorhanden sind: acht Trumpf mit drei weiteren Damen, Stechen von ♠ und ♥ As. Diese Zusatzwerte sind dem an Position 4 sitzenden Partner anders nur schwerlich mitzuteilen.

Blatt 2: ♥ 10 ♣ D ♦ D ♠ B ♦ B ♦ As ♣ As ♣ K ♠ K ♠ 9 ♥ As ♥ 9
Beantwortung der Anfrage, wenn Spieler 4 vor dem Legen seiner Karte eine kurze Pause macht, da die Zusatzwerte ♥ 10 und ♥ As zum einen etwas schwächer sind und zum anderen noch rechtzeitig vor einer eventuellen "keine 60"-Absage dem Partner durch Anspiel gezeigt werden können. Eine sofortige "keine 90"-Absage und Nachspiel von ♥ 10 hätte schon stark einladenden Charakter.

2) Warnung des Partners

Eine Warnung eines (erstansagenden) Partners erfolgt, wenn dieser aufgrund seines Informationsstandes vom Zusammenspiel mit einem anderen Spieler rechnet. Allerdings nur dann, wenn die Gewinnaussichten durch die (weitere) Ansage steigen. Diese Art der Ansage erfolgt häufig als Kommentar zu einer gespielten Karte eines Gegners. Ein einfaches Beispiel:

1. Stich: ♥ 10 (Aufspiel an Position 1) ♦ As ♦ 9 ♦ K
Mit dem folgenden Blatt sollte der Spieler an Position 4 als Kommentar zum ♦ As von Spieler 2 "Re" ansagen:

♣ D ♠ D ♦ D ♠ B ♥ B ♦ B ♦ 10 ♣ 10 ♣ 10 ♣ K ♠ As ♠ 9.
Der Partner an Position 1 spielt nun anstatt des Anschiebens in einer schwarzen Farbe (sofern er kein eigenes As besitzt) Trumpf. Die Kontra-Partei muß dann, um ans Spiel zu gelangen, die ♥ 10 opfern, was die Gewinnaussichten der eigenen Partei erheblich steigen lassen würde.

3) Informationsübermittlung

Die weitere Ansage erfolgt hier auf freiwilliger Basis. Ihre Bedeutung hängt von zwei Faktoren ab:

a) bereits geklärte oder noch ungeklärte Partnerschaft

Für die Klärung der Partnerschaft reicht es aus, daß eine hohe Wahrscheinlichkeit der Parteizugehörigkeit der einzelnen Spieler existiert. Ansagen bzw. das Legen von ♣ D beider Re-Spieler sind also nicht unbedingt erforderlich. Beispiele für wahrscheinliche Partnerschaftsklärungen:

Beispiel 1:

1. Stich: ♦ B (mit "Re" von Spieler 1 aufgespielt) ♠ D ♦ 9 ♦ K
Spieler an Position 2 ist sicherer Re-Partner. Wird die ♠ D in diesem Stich allerdings nicht von Spieler 2, sondern von Spieler 3 gelegt, so ist die Partnerschaft nur wahrscheinlich (siehe auch nächstes Beispiel).

Beispiel 2:

1. Stich: ♦ B (mit "Re" von Spieler 1 aufgespielt) ♥ B ♥ 10 ♦ As
2. Stich: --- --- ♣ As (Nachspiel von Spieler 3) ---
Spieler an Position 2 ist Partner, wenn Spieler 3 keine weitere Ansage trifft. Bei Stechmöglichkeit von ♣ As sollte Spieler 1 sicherheitshalber kurz warten, damit Spieler 3 gegebenenfalls doch noch "keine 90" ansagen kann. Dieses Beispiel zeigt, daß bei einer Re-Ansage mit dem Legen der ersten Karte der Partner bei Trumpfanspiel nicht verpflichtet ist, ♣ D zu legen (Ausnahmen: angespielter ♦ -Voller bzw. Nachspiel einer augenhöheren Karte nach Stechen im ersten Stich und starker Ansage). Bei normalen Erstansagen (mit "Re" verbundenes Trumpfnachspiel zum zweiten Stich) klären beide Situationen die Partnerschaft nur wahrscheinlich. Eine ♥ 10 des Partners plus einem weiteren As muß nicht unbedingt für eine weitere Ansage ausreichen.

Beispiel 3:

1. Stich: ♠ As (mit "Re" von Spieler 1 aufgespielt) ♣ K ♠ 9 ♠ K
Ein Abwurf einer Fehlkarte auf ein angespieltes As des erstansagenden Spielers klärt nahezu immer die Partnerschaft (Ausnahme: Abwurf auf ♥ As bei normaler Erstansage kann auch durch einen starken Gegner erfolgen). Genauso bedeutet ein Abstechen des erstansagenden Spielers nahezu immer die Zugehörigkeit zur gegnerischen Partei (Ausnahme: Abstechen von ♥ As an Position 3, um eins der oder beide schwarzen Asses zu bringen [bei starker Erstansage ist der Spieler verpflichtet, noch "keine 90" abzusagen] oder Abstechen des zweiten Asses nur bei normalen Erstansagen, um mit einem extrem schwachen Blatt Verwirrung zu stiften).

Beispiel 4:

1. Stich: ♠ As (von Spieler 1 aufgespielt), "Re" von Spieler 2, Warten von Spieler 2, der daraufhin mit
♦ As sticht --- ---
Ein Unterlassen der Beantwortung einer forcierenden Anfrage, sei es auf eine Erstansage oder für eine Gegenansage klärt ebenfalls die Parteizugehörigkeit des fragten Spielers.

b) Ansagezeitpunkt

Jede Ansage, die vor dem letztmöglichen Zeitpunkt getroffen wird, beinhaltet Zusatzinformationen. Es existieren im wesentlichen zwei Ansagezeitpunkte:

b1) bei Legen einer Karte

Dies dient bei einer vorzeitigen Ansage entweder als Kommentar zu dieser Karte oder zu der Farbe (bei Fehlanspiel). Bei nicht geklärter Partnerschaft kann eine vorzeitige Ansage auch nur Stärke bedeuten (vergleiche Beispiele bei Anfragen in der *PM 4/97*, Seite 37ff). Die Stärke, die für eine freiwillige vorzeitige Ansage benötigt wird, hängt entscheidend von der Stärke der Erstansage ab. Je stärker die Erstansage, desto weniger Zusatzwerte sind für eine weitere Ansage notwendig. Hierzu einige Beispiele:

Beispiel 1:

1. Stich: \spadesuit B (mit "Re" von Spieler 1 aufgespielt) \heartsuit 10 \diamondsuit 10 \clubsuit 9

Mit dem folgenden Blatt sollte Spieler 4 als Kommentar zur gelegten \heartsuit 10 (sofort nach \diamondsuit 10) "keine 90" absagen (was eine eigene \heartsuit 10 zeigt): \heartsuit 10 \clubsuit D \heartsuit D \heartsuit B \diamondsuit B \diamondsuit As \diamondsuit 9 \clubsuit K \spadesuit K \spadesuit 9 \heartsuit As \heartsuit As. Die Kontra-Partei wird maximal noch zwei weitere Stiche machen. Erfolgt die Re-Ansage allerdings erst zum zweiten Stich (z. B. nach Abspiel von \spadesuit As) sollte auf eine vorzeitige "keine 90"-Absage verzichtet werden, da das Blatt des erstansagenden Spielers nun schwächer einzuschätzen ist.

Beispiel 2:

1. Stich: \clubsuit As (mit "Re" von Spieler 1 aufgespielt) \clubsuit K \clubsuit 9 \clubsuit 10

Mit dem folgenden Blatt sollte als Kommentar zur eigenen \clubsuit 10 sofort "keine 90" abgesagt und damit eine Singlekarte in der gespielten Farbe gezeigt werden: \clubsuit D \spadesuit D \diamondsuit D \clubsuit B \diamondsuit B \diamondsuit 10 \diamondsuit 9 \clubsuit 10 \spadesuit As \spadesuit 9 \heartsuit As \heartsuit 9. Spieler 1 kann nun die Farbe nachspielen, damit Spieler 4 seine weiteren Asse spielen kann. Er kann auch \heartsuit 10 anspielen, welches dann als Frage nach der anderen \heartsuit 10 zu verstehen ist. Hierzu benötigt Spieler 1 aufgrund der Sitzposition nicht unbedingt eine \spadesuit D. In diesem Zusammenhang sollte erwähnt werden, daß ein Abwurf in einer anderen Farbe mit einer vorzeitigen weiteren Absage immer einen Single in der abgeworfenen Farbe und gleichzeitig mindestens einen Verlierer in der dritten Farbe kennzeichnet. Bei einer schwächeren Erstansage (Spieler 1 kommt über Trumpfanspiel mit \heartsuit 10 und "Re" ans Spiel und spielt dann \clubsuit As) ist diese vorzeitige Ansage sehr riskant, da Spieler 1 höchstwahrscheinlich auf seine eigenen Asse "Re" angesagt hat.

b2) vor Anspiel eines Spielers

Dies dient bei einer vorzeitigen Ansage zur Abbringung vom Normalanspiel, bei ungeklärter Partnerschaft gelegentlich zu deren Klärung (Ansage vor Anspiel des rechten Nachbarn). Unter Normalanspiel sei das objektiv beste (oder wahrscheinlichste) Anspiel in der gegebenen Situation verstanden. Hierbei darf der Partner des ansagenden Spielers sein eigenes Blatt nur bedingt in die Bewertung mit einbeziehen - genauer: Er darf nur die seinem Partner bekannten Merkmale seines eigenen Blattes mit berücksichtigen. Ein komplexes Beispiel:

1. Stich: \clubsuit As (mit "Re" von Spieler 1 aufgespielt) \clubsuit K x (= beliebige Fehlkarte (ausgenommen eine Stehkarte, hier: As einer anderen Farbe) \clubsuit 10

Das Normalanspiel wären weitere Asse oder bei Abwurf einer anderen Farbe (in Ermangelung weiterer Asse) die gleiche Farbe noch mal. Der Spieler an Position 3 will dieses Anspiel mit einer weiteren Ansage verhindern. Dies kann nur bedeuten, daß er keinen Fehlverlierer mehr besitzt. Dies bedeutet nicht, daß er keine Fehlkarte mehr in der Hand hält. Er kann noch Stehkarten (Doppelasse, zweites As einer Farbe, eine 10 [beide Asse gespielt]) oder Fehlkonstellationen, bei denen ein Abwurf aller Verlierer zu lange dauern würde (etwa \heartsuit As x x) oder Karten in einer Farbe, die der Partner bereits gestochen hat, besitzen. Grundvoraussetzung für eine solche Absage vor Anspiel des Partners ist allerdings eigene Trumpflänge (einschließlich Trumpfüberlegenheit [Länge > 14] der eigenen Partei). Der Partner mit dieser Absage muß eventuell die letzten Stiche mit seinen Standkarten machen. Dazu muß er zu einem Zeitpunkt angespielt werden können, zu dem die gegnerische Partei keinen Trumpf mehr besitzt. Ebenso zeigt eine weitere Absage vor gegnerischem Anspiel die Erstrundenkontrolle (Doppelas oder Stechen) aller noch nicht gespielten Fehlfarben. An Position 2 klärt die vorzeitige Ansage die Partnerschaft. Dies hat nur Sinn, wenn ein Anspielen in den noch nicht gespielten wichtigen, d. h. schwarzen Fehlfarben möglich ist. Der Spieler muß so stark sein, daß die Gesamtstärke beider Blätter der Partnerschaft ausreicht, um das abgesagte Ziel mit der notwendigen Sicherheit zu erreichen. Ein Beispielblatt: \clubsuit D \spadesuit D \diamondsuit D \heartsuit B \diamondsuit B \diamondsuit As \diamondsuit K \clubsuit 10 \spadesuit As \spadesuit 9 \heartsuit K \heartsuit 9. Nachdem das von Spieler 1 mit "Re"-Ansage aufgespielte \clubsuit As gelaufen ist, sollte mit diesem Blatt an Position 2 vor dem nächsten Anspiel "keine 90" abgesagt werden. Es wäre doch zu schade, wenn der Re-Partner jetzt Trumpf anspielen würde. Mit einem schwächeren Blatt darf die

"keine 90"-Absage nur dann getroffen werden, wenn Spieler 1 vor seinem Anspiel zum zweiten Stich wartet (= nachträgliche Anfrage).

4.2.2 Anfragen

1 Anfragen bei ungeklärter Partnerschaft

(siehe Kapitel 3.3 in der *PM*-Ausgabe 4/97, Seiten 36ff

2 Anfragen bei geklärter Partnerschaft

Die Idee einer solchen Anfrage ist es, vom Partner eine spezielle Information zu erhalten. Dies können sein:

- a Besitzt Du eine bestimmte Karte (in der Regel die höchste im Spiel befindliche oder auch die gleiche wie die angespielte Trumpfkarte)?
- b Stichst Du diese Fehlkarte?
- c Soll ich Trumpf oder Fehl spielen?

Der fragende Spieler garantiert bei positiver Antwort (= weitere Absage) für die notwendige Sicherheit der Erreichung der jeweiligen Stufe. Die Anfrage wird gestellt, indem vor dem Anspiel bzw. Legen der eigenen Karte (häufig bei Fehlanspiel der Gegner, wenn der eigene Partner weiter hinten sitzt) gewartet wird. Das Warten simuliert ein Nachdenken, ob eine weitere Absage möglich ist. Hieraus folgt, daß der Partner, wenn er den offensichtlichen Knackpunkt der Überlegungen seines Partners abdeckt, logischerweise eine weitere Absage treffen kann. Die Art der Frage wird dann aus der zuvor gelegten Karte (häufig bei hohem Trumpf und Warten vor dem Anspiel) oder durch die dann gelegte Karte, immer im Gesamtzusammenhang mit dem Spiel gesehen, deutlich. Hieraus folgt, daß der Partner nicht unbedingt sofort auf das Warten hin antworten kann. Da häufig einige Stiche (also ein hoher Informationsgehalt) zur Interpretation einer solchen Anfrage notwendig sind, an dieser Stelle nur zwei Beispiele (weitere auf den Seiten 27f):

Beispiel 1:

1. Stich: ♥ 10 mit "Re" von Sp. 1, "keine 90"-Absage von Sp. 3, ♦ 9 ♦ K ♦ B
2. Stich: ♦ As (Aufspiel von Spieler 1) ♦ B ♥ D ♥ B
3. Stich: ♠ As (Aufspiel von Spieler 3) ♠ 9 ♠ 10 ♠ K
4. Stich: Nun wartet Spieler 3 vor seinem nächsten Aufspiel. Warum sollte er dies tun? Er hat normal klare Ansätze: Ein weiteres As oder Trumpf, wenn kein As vorhanden ist. Das Warten kann nur bedeuten, daß der Spieler wissen will, welches Anspiel besser ist. Daraus folgt: Er besitzt ein weiteres, zumeist schlechtes As und ein Blatt, daß bei Trumpfanspiel stark genug für die "keine 60"-Absage ist, z. B.: ♥ 10 ♣ D ♠ D ♥ D ♣ B ♠ B ♥ B ♦ K ♣ K ♠ As ♥ As ♥ 9. Spieler 1 sollte ohne weiteren Fehlverlierer sofort "keine 60" ansagen - alternativ, wenn er sieht, daß das angespielte zweite As laufen wird.

Beispiel 2:

1. Stich: ♠ As mit "Re" von Spieler 1 ♦ 10 ♠ 10 ♠ 9
2. Stich: ♣ As (Nachspiel von Spieler 2) ♣ 10 Warten von Spieler 4

Als Partner von Spieler 2 hat er hierzu eigentlich keine Veranlassung. Da er aufgrund der gefallenen Fehlkarten jedoch sehr wahrscheinlich zur Re-Partei gehört, ist das Warten also als Anfrage an Spieler 1 zu verstehen, ob er das angespielte ♣ As stechen kann. Der Vorteil dieser Anfrage wird bei den potentiellen Blättern von Spieler 4 deutlich:

Blatt 1: ♥ 10 ♣ D ♥ D ♦ D ♥ B ♦ B ♠ As ♠ 9 ♥ As ♥ As ♥ K ♥ 9 (Abwurf von ♠ As plus Dokochance)
 Blatt 2: ♥ 10 ♣ D ♥ D ♦ D ♥ B ♦ B ♦ As ♦ K ♠ 9 ♣ As ♣ 10 ♣ 9 (Dokochance)

Als Voraussetzung für die Anfrage sollte die Re-Partei keinen ♠ -Verlierer mehr besitzen. Es ist sonst durchaus denkbar, daß die Gegenpartei noch einmal über Trumpf ans Spiel kommt und eine zweite ♠ -Runde anzettelt, was eventuell schon für 90 Augen reichen kann. Spieler 1 könnte auch mit folgendem Blatt das "Re" mit dem Legen der ersten eigenen Karte angesagt haben: ♣ D ♠ D ♠ D ♦ D ♣ B ♠ B ♥ B ♦ B ♦ As ♦ 9 ♠ As ♠ 9

Die genannten Hilfsmittel zeigen, welche Möglichkeiten zur Informations-übermittlung das Essener System vorsieht. Ziel ist immer die Feststellung der Anzahl der gemeinsamen Verlierer. Am letzten Beispiel ist schon deutlich geworden, daß die exakte Interpretation der jeweils (nicht) gewählten spielerischen Aktion sehr stark durch die gegebene Situation und den gemeinsamen Informationsstand beider Spieler einer Partei zum Zeitpunkt des Einsatzes des Hilfsmittels beeinflusst wird. Die Deutung erfolgt zunächst auf dieser Basis, wobei allerdings der Informationsgehalt der jeweiligen Aktion durch das unmittelbar folgende Spiel erweitert bzw. verändert werden kann.

4.2.3 Regeln für den Informationsaustausch

In den bisherigen Kapiteln zur Optimierung (zum Ausreizen) des Spiels wurden vielfach Beispiele angeführt, in denen die Prinzipien und Regeln für den weiterführenden Informationsaustausch (nach der Erstansage bzw. Anfrage oder Konvention) angeklungen sind. Als Zusammenfassung ist festzuhalten:

Die Initiative liegt beim Ausreizen eines Spiels zunächst immer bei dem Spieler, über dessen Blatt sein Partner weniger Informationen besitzt (zumeist beim schwächeren Spieler).

Dieser Spieler hat in Abhängigkeit von dem Informationsstand des Spiels in Verbindung mit seinem eigenen Blatt die Möglichkeit,

- a *zu passen* (= freiwillig keine weitere Handlung vorzunehmen), falls er ein Blatt hält, mit dem bei einer weiteren Ansage keine ausreichenden Erfolgsaussichten mehr bestehen würden;
- b *den Partner einzuladen*, indem er seinem Partner positive Werte (z. B. ♥ 10, ♣ D) zeigt, die für eine weitere Absage ausreichen könnten, oder indem er bei geklärter Partnerschaft eine weitere Anfrage stellt;
- c *freiwillig selbst eine weitere Ansage zu treffen* und damit (mindestens) Zusatzwerte (bei Ansage zum letztmöglichen Zeitpunkt) zu zeigen, die der Partner bis zu seinem eigenen Ansagezeitpunkt nicht erkennen kann. Der Spieler besitzt häufig die Alternative zwischen einer eigenen Ansage und einer Einladung des Partners zu einer Ansage. Die Entscheidung hängt von den jeweils möglichen Auswirkungen auf den Spielverlauf ab: So kann es z. B. günstiger sein, selbst eine Ansage zu tätigen, als den Partner zu selbiger einzuladen, wenn das Vorspielen von ♥ 10 oder ♠ D bei günstiger Sitzposition einen Trumpfschnitt kosten kann. Eine vorzeitige freiwillige Ansage zeigt unabhängig von ihrem Informationsgehalt (außer bei reiner Partnerschaftsklärung) zumindest einige Zusatzwerte und hat damit (stark) einladenden Charakter. Die Art der Zusatzwerte hängt von der zu treffenden Ansage und von der spezifischen Spielsituation ab;
- d *den Partner zu forcieren*; dieses erfolgt durch eine vorzeitige Ansage zum Zeichen besonderer Stärke oder mit stark positiven Informationen sehr häufig in Verbindung mit einer Anfrage.

Ein Forcieren (etwa durch das Vorspiel einer ♥ 10) ist nur möglich, wenn der betreffende Spieler schon Stärke gezeigt hat. Im Laufe des Spiels kann die Initiative (auch mehrfach) wechseln.

Dies ist in der Regel dann der Fall, wenn die Blätter beider Partner eine annähernd gleiche Stärke aufweisen. Hier ist dann ein hohes Maß an Sensibilität notwendig, um herauszufinden welche Aktion jeweils forcierenden oder einladenden Charakter hat. Für diesen Fall ist die Beachtung der obigen Regel besonders wichtig.

Bei gleichem Informationsstand beider Spieler werden Ansagen immer von dem im Stich weiter hinten sitzenden Spieler getätigt.

Oft ist der Informationsaustausch zwischen den Spielern so schnell und intensiv, daß jeder der Partner eine weiterführende Ansage mit der notwendigen Sicherheit treffen könnte, auch ohne weitere Zusatzwerte zu besitzen. Sie sollte allerdings dem im Stich weiter hinten sitzenden Spieler vorbehalten bleiben, da das Treffen der Ansage durch den weiter vorne sitzenden Spieler als vorzeitige Ansage zu interpretieren ist. Eine vorzeitige Ansage verspricht bei geklärter Partnerschaft aber immer Zusatzwerte. Ein Abweichen von dieser Regel kann dazu führen, daß der Partner aufgrund der versprochenen Zusatzwerte eine weitere Ansage trifft, die nicht erfüllt werden kann.

Wie das Zusammenwirken aller Komponenten (systemgerechte Erstansage, Einsatz des jeweils richtigen Hilfsmittels zum jeweils richtigen Zeitpunkt, deutliches Spiel der Karte) des Essener Systems und dessen Regeln für den fortgeschrittenen Informationsaustausch zu einer sicheren Ausreizung des Spiels führt, werden wir im nächsten Kapitel an einer großen Anzahl von eigenen praktischen Partiebeispielen aufzeigen:

4.2.4 Beispiele

Die Beispiele zeigen jeweils die Blätter aller Spieler und einen simulierten Spielverlauf. Dabei werden die jeweils zum Einsatz kommenden Hilfsmittel in Abhängigkeit von der Spielsituation ausführlich erklärt. Dabei wird der Informationsstand beider Spieler dargelegt und die Interpretation des angewendeten Hilfsmittels begründet. Es sind nur Beispiele ausgesucht, in denen die Re-Partei dominiert, da hier die Möglichkeiten der Informationsübermittlung und die Wahrscheinlichkeit von tiefen Absagen wesentlich größer sind. Bei der Kommentierung der Beispiele liegt das Hauptaugenmerk auf den Aktionen der (stärkeren) Re-Partei, um ein Gefühl für die korrekte Anwendung der einzelnen Komponenten des Essener Systems zu vermitteln. Zudem soll gezeigt werden, wie das deutliche Spielen (Legen der Karte mit maximalem Informationsgehalt bzw. Anwendung der Aktion mit dem wichtigsten Informationsgehalt) ebenfalls zur Optimierung des Spielergebnisses beiträgt. Die Aktionen der Gegenpartei werden daher nur in wenigen Fällen erläutert.

Zeichenerklärung für die Beispiele:

- ? in einem Stich beginnt die hier beschriebene Reihenfolge der Karten (*unabhängig* vom Aufspiel) immer mit derjenigen von Spieler 1 und endet immer mit derjenigen von Spieler 4.
- ? die jeweils *aufgespielte* Karte ist immer unterstrichen (z. B.: ♣ As).
- ? W = Warten
- ? eine Zahl in Klammern wie z. B. (1) bezeichnet immer denjenigen Spieler - hier: Spieler 1 -, der die vorangegangene Aktion (An-/Absage, Warten) getätigt hat

Beispiel 1:

Spieler 1 ♥ 10 ♣ D ♠ D ♦ D ♣ B ♠ B ♥ B ♦ B ♦ As ♦ K ♥ As ♥ 9
 Spieler 2 ♣ B ♥ B ♦ B ♦ As ♦ 10 ♦ K ♣ As ♣ 10 ♣ 9 ♣ 9 ♠ 10 ♠ 10
 Spieler 3 ♥ 10 ♣ D ♠ D ♥ D ♠ B ♦ 10 ♣ As ♣ 10 ♣ K ♠ As ♥ K ♥ 9
 Spieler 4 ♥ D ♦ D ♦ 9 ♦ 9 ♣ K ♠ As ♠ K ♠ K ♠ 9 ♠ 9 ♥ As ♥ K

1. Stich: ♥ 10 + "Re"(1) + "keine 90"(3) ♦ K ♦ 10 ♦ 9

Spieler 1 spielt konventionell forcierend ♥ 10 mit "Re"-Ansage zum ersten Stich auf, worauf Spieler 3 als Partner und Besitzer der anderen ♥ 10 konventionell sofort "keine 90" absagt.

2. Stich: ♦ As ♦ B ♥ D (!) ♦ 9
 Die gelegte ♥ D ist die genaueste Karte. Sie zeigt den Besitz der ♠ D an.

3. Stich: ♥ 9 ♠ 10 ♠ As ♠ 9
 Das Schwarz-Spiel vor Augen wirft Spieler 1 selbstverständlich ♥ 9 ab.

4. Stich: "keine 60" (1) ♦ K ♦ 10 ♠ D ♥ D
 Spieler 3 versteht die vorzeitige Absage seines Partners und spielt Trumpf. Da er allerdings nur noch einen kleinen Trumpf zum Aussteigen besitzt, zieht er seine Trümpfe von oben ab.

5. Stich: "keine 30" (1) + "schwarz" (1) ♦ B ♥ B ♣ D ♥ D

Die Schwarzabsage hat schon vor dem Anspiel von Spieler 3 eine Sicherheit von 100 %. Die Gegenpartei besitzt lediglich noch 26 minus 10 (eigene Trümpfe) minus 6 (Trümpfe beim Partner) minus 6 (gelegte Trümpfe der Kontra-Partei) gleich 4 Trümpfe und die Re-Partei verfügt noch über ♥ 10 ♣ D ♣ D ♠ D. Ohne die Hilfsmittel des Essener Systems wäre in diesem Spiel die Schwarzabsage vor dem Anspiel zum fünften Stich nicht mit der ausreichenden Sicherheit möglich.

Beispiel 2:

Spieler 1 ♥ 10 ♣ D ♥ D ♥ D ♦ D ♠ B ♥ B ♦ As ♦ 10 ♣ As ♠ K ♠ 9
 Spieler 2 ♠ D ♠ D ♠ B ♥ B ♦ As ♦ K ♣ 10 ♣ K ♣ K ♣ 9 ♠ As ♠ As
 Spieler 3 ♦ K ♦ 9 ♣ As ♣ 10 ♣ 9 ♠ 10 ♠ K ♠ 9 ♥ K ♥ 9 ♥ K ♥ 9
 Spieler 4 ♥ 10 ♣ D ♦ D ♣ B ♣ B ♦ B ♦ 10 ♦ 9 ♠ 10 ♥ As ♥ As

1. Stich: ♣ As + "Re" (1) ♣ K ♣ 9 ♠ 10
 Spieler 1 besitzt ein starkes "Re" mit 3,5 Verlierern im Blatt (ganze Verlierer = ♠ 9 und fehlende ♥ 10 - halbe Verlierer = Doppel-♠ D, ♣ As, ♠ K)

2. Stich: "keine 90" (4) W (1) "keine 60" (4) ♦ D ♦ K ♦ 9 ♦ 10
 Spieler 4 signalisiert Spieler 1 durch die vorzeitige "keine 90"-Absage, daß er keinen Fehlverlierer und Trumpflänge besitzt. Spieler 1 weiß nun, daß die eigene Partei mindestens 17 Trümpfe (9 eigene und mindestens 8 beim Partner) hält. Diese Tatsache reicht für ihn aus, seinen Partner durch das Warten nach einer ♥ 10 zu fragen (verneint gleichzeitig den Besitz einer ♠ D). Nachdem Spieler 4 zum Trumpfausspiel aufgefordert hatte, *hätte* Spieler 1 eigentlich keinen Grund zum Überlegen. Wenn er dies - scheinbar! - dennoch tut, folgert Spieler 4 daraus, daß sein Partner von ihm eine Information erhalten möchte. Aufgrund des Spielplans ist die Anfrage verständlich: Spieler 1 möchte in der günstigen Sitzposition gegen fehlende ♠ D(n) schneiden. Hierzu benötigt er 2 höhere Trümpfe bzw. ♣ D plus ♠ D beim Partner. Spieler 4 wird nun mit der ♥ 10 sofort "keine 60" absagen und mit einer ♠ D zum letztmöglichen Zeitpunkt.

3. Stich: ♥ D ♠ D ♦ K ♥ 10
 Spieler 4 legt besser ♥ 10, damit eine eventuelle Unsicherheit von Spieler 1 hinsichtlich des Verstehens von dessen Anfrage ausgeräumt wird.

4. Stich: ♥ 10 ♥ B ♥ 9 ♦ B

5. Stich: ♥ D ♦ As ♥ 9 ♦ B + "keine 30" (4) + "schwarz" (4)
 Die Absagen sind völlig risikolos, da die Gegenpartei aus Sicht von Spieler 4 noch über 26 minus 9 (eigene Trümpfe) minus 8 (Trümpfe beim Partner) minus 6 (gelegte Trümpfe der Kontra-Partei) gleich 3 Trümpfe mit maximal ♠ D verfügt. Hieraus folgt, daß die Kontra-Partei keinen Stich machen kann, da die eigene Partei noch ♣ D ♣ D ♦ D besitzt und die ♠ D mit Sicherheit herausgeschnitten werden kann. Die Re-Partei erhält das Maximum von 13 Punkten (einschließlich Charly).

Beispiel 3

Spieler 1: ♣ D ♠ D ♠ D ♦ D ♣ B ♥ B ♦ As ♦ K ♦ K ♣ As ♣ As ♥ K

Spieler 2: ♥ D ♠ B ♦ As ♦ 9 ♣ K ♣ 9 ♣ 9 ♠ 10 ♠ 10 ♠ K ♥ As ♥ 9

Spieler 3: ♥ D ♦ D ♣ B ♠ B ♦ B ♦ 10 ♦ 9 ♣ 10 ♣ K ♠ As ♠ 9 ♠ 9

Spieler 4: ♥ 10 ♥ 10 ♣ D ♥ B ♦ B ♦ 10 ♣ 10 ♠ As ♠ K ♥ As ♥ K ♥ 9

1. Stich: ♦ K + "Re"(1) ♦ As + "keine 90" (4) ♦ D ♣ D

Spieler 1 besitzt auch ohne ♥ 10 ein starkes Re-Blatt mit nur drei Verlierern. Nach dem gelegten ♦ As sagt Spieler 4 sofort "keine 90", um zu zeigen, daß er den Stich sicher machen wird und somit Doppel-♥ 10 besitzt. Die vorzeitige Ansage von Spieler 1 läßt auf ein Blatt mit Zusatzwerten schließen. Mit einem ebenfalls starken Blatt hätte Spieler 4 auf den mit "Re" aufgespielten Trumpf sofort "keine 90" abgesagt.

2. Stich: ♥ K ♠ K ♠ 9 ♠ As

Spieler 4 spielt ♠ As, da die Trumpfüberlegenheit der Re-Partei sichergestellt sein dürfte. Für weitere Absagen ist zu diesem Zeitpunkt eine Klärung der Fehlverliererzahl von größtem Interesse.

3. Stich: "keine 60" (1) ♣ D(!) ♦ 9 ♦ 9 ♦ 10

Spieler 1 kann gefahrlos vor dem Anspiel seines Partners "keine 60" absagen: Spieler 4 besitzt Doppel-♥ 10 mit mittlerer Trumpfanzahl (6-7, selten 5 ⇒ folglich beträgt die Trumpfüberlegenheit mindestens 14:12), da die "keine 90" freiwillig abgesagt wurden (mit ♥ 10 ♥ 10 ♣ D x hätte

Spieler 4 nichts gesagt, zunächst ♣ D, dann beide ♥ 10en gespielt, um nach dem Abspiel von eventuell vorhandenen Assen mit Trumpf auszustiegen). Die vorzeitige Absage signalisiert keinen Fehlverlierer und verlangt den Wechsel auf Trumpf, um die Anzahl von Trumpfverlierern festzustellen. Spieler 1 legt ♣ D, um Doppel-♠ D zu signalisieren - eine so frühzeitige Ansage gegen Doppel-♠ D beim Gegner wäre unsinnig!

4. Stich: ♦ As ♥ D ♦ B ♥ 10

5. Stich: ♠ D + "keine 30" (1) ♠ B ♦ 10 ♦ B

Die "keine 30"-Absage ist zu diesem Zeitpunkt unverlierbar! Spieler 1 kann ausrechnen, daß die Gegner zu diesem Zeitpunkt noch über maximal 5 Trümpfe mit ♥ D und ♣ B an der Spitze verfügen. Diese Berechnung erfolgt anhand der bisher gelegten Karten und des angespielten kleinen Trumpf von Spieler 4. Dieser zeigt damit noch mindestens

♥ 10 x an, da er sonst durch das Ziehen der ♥ 10 und Nachspiel seines letzten Trumpfs "ausgestiegen" wäre. Hieraus folgt: 26 - 9 (eigene Trümpfe) - 6 (minimale Trumpfzahl des Partners) - 6 (gelegte Trumpf der Gegenpartei) = (maximal) 5 Trumpf beim Gegner. Diese können gegen 3 Standkarten (Doppel-♠ D, ♥ 10) und die Stellung ♦ D ♣ B gegen ♥ D ♣ B maximal einen Stich erzielen.

6. Stich: W (1) (!!) ♦ K ♣ 9 ♠ B ♥ 10

Spieler 1 simuliert durch sein Warten vor dem Anspiel zum sechsten Stich ein Überlegen an der "Schwarz"-Absage. Die "echte" Kalkulation, bei welchen Verteilungen die Schwarz-Absage erfüllt wird, hat Spieler 1 schon bei der Überlegung der "keine 30"-Absage durchgeführt, da er an dieser Stelle wirklich überlegen konnte, ohne den Partner damit zu irgendwelchen Schlußfolgerungen zu verleiten! Er spielt nun klein Trumpf, da er mit seinem Wissensstand die weiterführende Absage nicht verantworten kann. Spieler 4 sollte das Überlegen seines Partners registrieren und demzufolge mit Legen der eigenen Karte nun "Schwarz" absagen, wenn in dem Stich beide Gegner Trumpf bedienen oder wenn er selbst einen Trumpf mehr als das seinem Partner bekannte Minimum besitzt! Der Schnitt mit ♣ B gegen ♥ D ist an dieser Stelle nicht gut: Er kostet sicher einen Sonderpunkt, während er nicht immer zum Schwarz-Spiel führt. Der clevere Spieler mit ♥ D ♣ B ♠ B duckt selbstverständlich ♣ B ab, damit die Trümpfe der Re-Partei blockieren. Bleibt Spieler 4 nun auch klein, kann er später nicht mehr über Trumpf aussteigen. Spielt er dann ♥ 9, so kann Spieler 3 nun stechen. Besäße er zu diesem Zeitpunkt noch ♦ 10 und Spieler 1 Doppel-♥ As, so könnte dies theoretisch sogar das Spiel kosten.

7. Stich: ♠ D ♣ 9 ♣ B ♥ B

Die Re-Partei gewinnt 11 Punkte, da nur noch ein Stich an die ♥ D verloren geht. Dies ist das Maximum. Die Sicherheit hierfür beträgt 100 %!

Beispiel 4

Spieler 1: ♥ 10 ♣ D ♠ D ♦ D ♠ B ♥ B ♦ 10 ♦ K ♠ 10 ♠ K ♠ 9 ♥ 9

Spieler 2: ♥ 10 ♦ D ♣ B ♣ B ♦ 9 ♣ As ♣ K ♣ 9 ♠ As ♠ 9 ♥ K ♥ 9

Spieler 3: ♠ B ♦ B ♦ As ♦ 9 ♣ As ♣ 10 ♣ K ♣ 9 ♠ As ♠ 10 ♠ K ♥ K

Spieler 4: ♣ D ♠ D ♥ D ♥ D ♥ B ♦ B ♦ As ♦ 10 ♦ K ♣ 10 ♥ As ♥ As

1. Stich: ♥ 10 ♦ 9 ♦ 9 ♦ 10

2. Stich: ♥ B + "Re" (1) ♥ 10 ♦ As ♦ B + "keine 90" (4)

Spieler 1 sagt mit den Zusatzwerten ♣ -Stechen und Trumpflänge (8) selbstverständlich "Re". Mit der vorzeitigen "keine 90"-Absage demonstriert Spieler 4 besondere Stärke und bekundet, daß diese Absage unabhängig von der Art der Zusatzwerte von Spieler 1 ungefährdet ist. Dafür muß er mit maximal 2 Verlierern der Re-Partei rechnen. Darunter ist in dieser Situation zwingend ein Fehlverlierer, da er die "keine 90" - ohne jeden Fehlverlierer erst vor dem Anspiel von Spieler 2 zum nächsten Stich abgesagt hätte. Spieler 4 trifft seine (vorzeitige) Absage in der Hoffnung, mit den richtigen Zusatzwerten des Partners (♣ -Stechen oder -Doppelas) die Gegenpartei angesagt unter 30 zu spielen.

3. Stich: ♠ 10 ♠ As ♠ 10 W (!) ♦ 10

Das Warten von Spieler 4 ist eine Anfrage an den Partner, ob er diesen Stich macht. Es folgt keine Antwort (in Form der "keine 60"-Absage). Nun sticht Spieler 4. Dadurch daß er zuvor eine unnötige Anfrage an den Partner stellte, hat Spieler 4 zwingend ein Singleton in einer anderen Farbe angezeigt. Muß Spieler 4 im Falle einer positiven Antwort ("keine 60"-Absage des Partners) doch einen echten Abwurfvorteil besitzen. Und einen solchen besitzt man nur bei einem Singleton.

4. Stich: ♠ B + "keine 60" (1) ♣ 9 ♣ 9 W (4) ♣ 10

Das Warten von Spieler 4 kann nun ein simuliertes Überlegen an einer weiteren Absage über die Anfrage an den Partner nach einem Doppelas darstellen! Die Re-Spieler besitzen zu diesem Zeitpunkt folgenden Informationsstand: 1) Spieler 1 hält ein Blatt mit ♥ 10 ♣ D ♠ D plus Zusatzwerten, aber kein Blatt mit forcierendem ♥ 10-Anspiel - 2.) Spieler 4 rechnet mit maximal zwei weiteren Verlierern, davon mindestens einem in Fehl - 3) Spieler 4 besitzt ein Singleton und damit aufgrund der frühzeitigen "keine 90"-Absage wahrscheinlich nur einen Fehlverlierer - auf zwei Verlierer in zwei Farben kann die Kontra-Partei

nach dem 25er Stich auf die ♥ 10 mit etwas Glück 90 bekommen. Dieser Fehlverlierer kann mit einem Doppelas oder einer Chicane des Partners abgedeckt werden. Hieraus resultiert die Anfrage: Bei einer Chicane muß er den Fehl anspielen, um für die weitere Absage sofort zu wissen, ob der Partner die Farbe des Verlierers stechen kann. Besitzt der Partner das betreffende Doppelas, muß Trumpf gespielt werden, um den Verlierer später auf das Doppelas sicher nach Hause zu bringen. Eine positive Antwort zeigt nun ein Doppelas, da hier der Fehlabegeber mit Sicherheit neutralisiert werden kann! Diese Anfrage ist nur verständlich durch die hervorragende Blattbeschreibung mit Hilfe der Instrumente des Essener Systems von Spieler 4. Spieler 2 sticht nun die angespielte ♣ 10 - sicherheitshalber mit ♠ B! - und sagt konsequenterweise "keine 60" ab.

5. Stich: ♦ D (!) + "keine 30" (4) ♣ B ♦ B ♦ K

♦ D ist das beste Nachspiel von Spieler 1: Erstens verneint er damit den Besitz einer ♥ D; zweitens zeigt er die ♦ D; drittens schneidet er gegen eine möglicherweise beim Gegner befindliche ♥ D. Hiermit ermöglicht er vielleicht Spieler 4 eine weitere Absage. Der Rest des Spiels ist Formsache: Die Re-Partei erhält wiederum "ohne Schwierigkeit" die maximale Ausbeute von 10 Pluspunkten.

Beispiel 5

Spieler 1: ♥ 10 ♥ 10 ♣ D ♠ B ♥ B ♦ K ♣ K ♠ 10 ♠ 10 ♠ K ♥ K ♥ 9

Spieler 2: ♦ D ♠ B ♥ B ♦ As ♣ 9 ♣ 9 ♠ As ♠ K ♠ 9 ♥ As ♥ K ♥ 9

Spieler 3: ♣ D ♠ D ♠ D ♥ D ♦ B ♦ As ♦ 9 ♣ As ♣ As ♣ 10 ♣ K ♠ As

Spieler 4: ♥ D ♦ D ♣ B ♣ B ♦ B ♦ 10 ♦ 10 ♦ K ♦ 9 ♣ 10 ♠ 9 ♥ As

1. Stich: ♣ D ♥ B ♦ As ♦ 9

Das Aufspiel von ♣ D zeigt den Besitz von Doppel-♥ 10 an. Spieler 3 sollte trotz seines vermeintlich starken Blattes aus zwei Gründen nicht sofort "Re" ansagen: 1) Sein Blatt ist zwar ohne Fehlverlierer, aber auch ohne Trumpflänge; nachdem der Partner ♣ D *ohne* Ansage aufgespielt hat, besteht nur eine geringe Wahrscheinlichkeit, daß die gemeinsame Trumpflänge dazu ausreicht, die gegnerischen Trümpfe in sieben Trumpfrunden herauszuziehen - 2) Daher ist es für Spieler 3 sehr wichtig herauszufinden, ob Spieler 1 noch über Zusatzwerte (etwa in Form von Trumpflänge) verfügt. Spieler 3 sagt also nicht sofort "Re", um zunächst seinem Partner die Möglichkeit zu einer Ansage zu überlassen. Die Gefahr, daß Spieler 1 ohne "Re" ein schlechtes As (schwarzes As dreifach oder ♥ As einfach besetzt) spielt, ist nicht gegeben, da er ja aufgrund seiner Top-Trümpfe erst seinem Partner die Gelegenheit geben wird, ein As zu spielen. Im Zweifelsfall kann Spieler 1

sogar vor seinem Anspiel kurz warten. Dies zeigt dem Partner ein schlechtes Anspielas und überläßt ihm die Entscheidung, ob er es spielen soll oder nicht (eine Ansage bedeutet nun: spiel' Dein As nicht).

2. Stich: \spadesuit K \heartsuit B \heartsuit D + "Re" (3) \spadesuit B

Spieler 1 hat keine nennenswerten Zusatzwerte signalisiert. Das "Re" in Verbindung mit dem Legen der \heartsuit D zeigt nun Doppel- \spadesuit D an, da es völlig unsinnig wäre, den Verlust der Initiative zu riskieren. Spieler 1 kann zu diesem Zeitpunkt noch schlechte Asse besitzen. Ein vorzeitiges "Re" beim Anspiel des \spadesuit K sollte nur mit Trumpflänge (mindestens 8) angesagt werden. Eventuell hält der Partner 7 schlechte Trümpfe, so daß eine ausreichende Trumpfüberlegenheit vorhanden ist.

3. Stich: \spadesuit 10 \spadesuit 9 \spadesuit As + "keine 90" (3) \spadesuit 9

Die "keine 90"-Absage ist gerechtfertigt, da das \spadesuit As eine ausreichende Laufwahrscheinlichkeit besitzt. Selbst für den Fall, daß ein Kontra-Spieler von Haus aus \spadesuit sticht, bestehen noch genügend hohe Gewinnaussichten. Der Verlust droht nur, wenn Spieler 1 auch noch mehr als 2 \clubsuit -Karten hält und ein Gegner nun immer noch mehr als 7 Trumpf.

4. Stich: \clubsuit K \clubsuit 9 \clubsuit 10 \clubsuit 10

Die angespielte \clubsuit 10 beschreibt am besten das Blatt von Spieler 3: Er besitzt offensichtlich Doppel- \clubsuit As, würde er mit der von ihm gewählten Fortsetzung des Spiels doch ansonsten seinen Partner daran hindern, ein weiteres - wenn auch schlechtes - As zu spielen. Das Anspiel ist aus folgenden Gründen gut: 1) Spieler 3 kann aufgrund der gemeinsamen Trumpfanzahl (12-14, davon 5-7 beim Partner) nicht damit rechnen, daß alle Trümpfe der Gegner in 7 Trumpfrunden herausfallen würden; er riskiert vielmehr den Verlust der "keine 90"-Absage, wenn er am Ende 4, vielleicht auch nur 3 Stiche herausgeben muß - selbst bei 14 Trümpfen besitzt ein Gegner mit einer Wahrscheinlichkeit von 22 % mehr als 7 Trumpf, was eventuell erst beim fünften Trumpfstich auffällt. 2.) Spieler 3 legt den Spielplan für die eigene Partei fest, indem er Spieler 1 zeigt, daß er die \clubsuit Asse auf dessen \heartsuit 10en nach Hause bekommen möchte; Spieler 3 will über ein Sicherheitsspiel auf jeden Fall die "keine 90"-Absage erfüllen. Er tauscht damit die geringere Wahrscheinlichkeit eines unter 30 oder gar schwarz gewonnenen Spiels gegen die sichere Erfüllung der "keine 90"-Absage. 3) Spieler 3 kann aufgrund des eigenen Blattes und der Information über das Partnerblatt eine weitere Ansage nicht verantworten, da er zum einen weiß, daß eine ausreichende Trumpflänge wahrscheinlich fehlt, und da er zum anderen nicht weiß, wie die genaue

♣ -Verteilung ist (er weiß allerdings, daß sein Partner mindestens einmal bedienen wird); das Anspiel gibt Spieler 1 allerdings noch eine geringe Chance "keine 60" abzusagen. Beispielsweise könnte er neben dem Singleton noch eine ♥ D - statt eines Bubens - besitzen, was für die weitere Absage ausreichen sollte: 8 Stiche mit den hohen Trümpfen einschließlich beider ♣ Asse plus der 21 Augen im ersten ♠ -Lauf. Übrigens: Sätze Spieler 1 in diesem Stich an Position 4, könnte Spieler 3 sogar noch auf die "keine 60"-Absage seines Partners hin forcieren, indem er vor dem ♣ 10-Aufspiel zunächst wartet (= simuliertes Überlegen an einer weiteren Absage - es kann keine Anfrage bezüglich des gewünschten Nachspiels an Spieler 1 sein, da dieser ein lediglich schwaches Blatt gezeigt hat). Spieler 1 sagt dann die "keine 60" ab, wenn die ♣ 10 nicht vom Gegner gestochen wird. Diese Anfrage ist gerechtfertigt, da die Re-Partei über maximal 3 Verlierer verfügt, von denen mindestens 2 kontrollierbar sind.

5. Stich: ♠ 10 ♣ 9 ♣ K (!) ♥ As (!)

Wiederum das genaueste Anspiel von Spieler 3: Er zeigt damit, daß er genau 4 ♣ -Karten besitzt, da er jetzt weder ein ♣ As (könnte seinen Partner zu einem Abwurf verführen, da er nun ♣ K und ♣ 9 beim Gegner vermutet; außerdem kann die fehlende ♣ 9 bei Spieler 1 sitzen) noch ♣ 9 spielt (verneint ♣ K; bei ♣ As ♣ As ♣ 10 [♣ K] ♣ 9 hätte er mit ♣ 9 die wertloseste Karte ausgespielt). Spieler 1 erhält die maximale Information über die ♣ -Verteilung und den Gegnern wird kein ♣ As geschenkt. Selbst wenn Spieler 1 noch die fehlende 9 hält, bestehen noch gute Aussichten, die Gegenpartei unter 60 zu spielen. Spieler 4 entscheidet sich für die 50 %-Chance, daß sein Partner die Farbe mitsticht. Ein Vorstechen ist sinnlos, da der Stich wertlos ist und der Partei nicht über die 60 helfen wird. Auch ein Stechen mit ♦ 10 ist nicht gut, da Spieler 3 neben den beiden ♣ Assen keine weiteren Fehlkarten besitzen wird (sonst hätte er nicht die "keine 90"-Absage verantworten können). Spieler 1 wirft ab, da er nun weiß, daß die letzte ♣ 9 bei Spieler 2 sitzt.

6. Stich: ♥ 10 ♥ 9 ♣ As ♦ K

7. Stich: ♥ 9 ♥ As ♠ D ♣ B

8. Stich: ♥ 10 ♥ K ♣ As ♣ B

9. Stich: ♥ B ♦ D ♦ 9 (!) ♦ 10

Offensichtlich besitzt Spieler 2 noch ♠ As. Zusätzlich besitzt die Kontra-Partei noch 3 ♦ -Volle (jeder mindestens einen). Der Sitz des zweiten ♦ As ist unbekannt. Es fehlen noch 2 weitere rote Damen, von denen der Partner keine besitzen sollte. Die Kontra-Partei wird wahrscheinlich noch 2 Stiche mit insgesamt mehr als 30 Augen erhalten

(es fehlen ja noch 4 Volle und eine Gabelposition ist nur möglich, wenn Spieler 4 den nächsten Stich nimmt und die Kontra-Partei keinen Buben mehr besitzt). Daher bietet es die besten Chancen, auf den Sitz des ♦ As bei Spieler 2 zu spekulieren; dieser ist nun sicher gefangen, wenn Spieler 3 die ♦ D und das nächste Anspiel von Spieler 2 duckt. Übrigens: Hält Spieler 4 das ♦ As, wird die Kontra-Partei auf jeden Fall über 30 Augen erhalten und das ♦ As nach Hause bringen, wenn Spieler 3 ♠ D legt, da Spieler 2 auf jeden Fall noch eine Dame oder einen Buben halten muß und selbstverständlich auf das Trumpfnachspiel von Spieler 3 ♦ As legen wird. Also erscheint das Ducken von ♦ D sinnvoller, da damit am wahrscheinlichsten ein weiterer Punkt erzielt werden dürfte.

10. Stich: ♠ K ♠ As ♦ B ♦ D

Die beiden restlichen Stiche erhält die Re-Partei. Das Beispiel hat gezeigt, daß das Essener System auch verhindert, daß eine Partei zuviel ansagt. Wir möchten nicht wissen, an wie vielen Tischen die Re-Partei die Trümpfe von oben abzieht und das Spiel überreizt! Bei korrektem Spiel würde die Kontra-Partei in diesem Fall bei der gegebenen Kartenverteilung exakt 90 Augen erhalten (Spieler 4 hält Doppel-♦ 10!).

4.3 Gegenansagen

4.3.1 Grundlagen

Eine Gegenansage erhöht den Spielwert analog einer Erstansage um zwei Punkte. Dies bedeutet allerdings nicht, daß eine Gegenansage nur sinnvoll erscheint, wenn die Gewinnaussichten der eigenen Partei über 50 % liegen. Selbst bei der Erwidrung auf eine Erstansage ist dies nicht immer der Fall. Bei Gegenansagen auf weitere Absagen reicht häufig eine Erhöhung der Gewinnwahrscheinlichkeit für die eigene Partei aus. Grundsätzlich sollte der Spieler, der eine Gegenansage plant, bedenken, daß seine Gegenansage einen entscheidenden Einfluß auf den weiteren Spielverlauf und somit auf den Spielausgang haben kann. Er muß beurteilen, ob die Information für den eigenen Partner wichtiger als für die Gegenpartei ist. Gegenansagen sollten daher nur bei Besitz der Initiative oder mit stärkeren Blättern gemacht werden. Im ersteren Fall ist die Information für den Partner in der Regel wichtiger und im zweiten Fall kompensiert die Stärke die Warnung, die die Gegenpartei erhält. Dies zeigt schon, daß das Treffen einer Gegenansage sehr stark situationsabhängig ist. Aus diesem Grund läßt sich auch keine notwendige Punktstärke für eine Gegenansage postulieren. Bei der Überlegung "Gegenansage ja oder nein" sollte sich der Spieler folgende Fragen beantworten:

1) *Wie stark sind die Ansagen der Gegenpartei?* Antworten hierauf gibt das Kapitel "Erstansage und Optimierung (Ausreizen) des Spiels". Es dürfte einleuchtend sein, daß gegen ein "Re"/"Kontra" mit Legen der ersten Karte oder mit einer Anfrage das eigene Blatt für eine Gegenansage nur so von Kraft strotzen muß. Bei normalen Ansagen darf das eigene Blatt hingegen ruhig etwas schwächer sein.

2) *Welche Informationen sind mit den Ansagen der Gegenpartei verbunden?* Ein simples Beispiel: Es macht schon etwas aus, ob der Gegner auf eine angespielte 10 sofort "Re" ansagt oder erst nachdem ein As angespielt wurde. Für den Fall, daß man selbst keine 10 besitzt, weiß man im zweiten Fall, daß sie mit hoher Wahrscheinlichkeit beim Partner sitzt.

3) *Wie ist der bisherige Spielverlauf für die Gegenpartei zu bewerten?* Der Spieler beurteilt hier, ob der Spielverlauf den Erwartungen der erstansagenden Partei bis zu der jeweiligen Ansage entspricht oder nicht. Die ausreichende Stärke des eigenen Blattes für eine Gegenansage muß natürlich bei einem für die Gegenpartei positiven Spielverlauf wesentlich höher sein als bei einem negativen Spielverlauf. Hier einige Spielverläufe, die diesen Aspekt beleuchten:

Beispiel 1:

1. Stich: ♠As ♠10 ♠9 ♠9

2. Stich: ♣As + "Re" (1) --- --- ---

Ein positiver Spielverlauf liegt nun vor, wenn das As fällt. Je weniger Augen dabei fallen, desto positiver ist es in der Regel für die Re-Partei, da sich dadurch die Wahrscheinlichkeit erhöht, daß der Partner des erstansagenden Spielers den zweiten ♣-Lauf stechen kann. Auch der Abwurf einer Karte in einer anderen Fehlfarbe auf das angespielte ♣As ist natürlich als besonders positiver Spielverlauf für die Re-Partei zu werten. Ein negativer Spielverlauf liegt indessen vor, wenn das ♣As gestochen wird. Noch weitaus negativer ist es jedoch, wenn ein Spieler im ersten Stich eine ♥10 opfert und das nachgespielte As gestochen wird. Bei weiteren Absagen gelten die Überlegungen analog.

Beispiel 2:

1. Stich: ♣As ♣K ♣K ♣10
2. Stich: ♥As + "Re" (1) ♦10 ♥9 ♥As
3. Stich: ♠K ♠As ♦As + "keine 90" (3) ♠9

Dies ist natürlich kein besonders positiver Spielverlauf, aber die "keine 90"-Absage wurde in Kenntnis des abgestochenen ♥Asses getätigt.

Anders sähe der Fall aus, wenn ♣As läuft und ein zum dritten Stich nachgespieltes ♥As nach der "keine 90"-Absage von Spieler 3 hinter diesem gestochen wird.

4) *Wie ist die wahrscheinliche Kartenverteilung nach dem bisherigen Spielverlauf zu beurteilen?* Der Spieler bewertet hier die Trumpf- und Fehlverteilung für die ansagende Partei. Dabei ist auf jede gelegte Karte und Gefühlsregung seiner Mitspieler zu achten. Der Spieler besitzt im Vergleich zu der Gegenpartei einen Informationsvorsprung, da er neben den Informationen aus den gegnerischen Ansagen und dem Spielverlauf sein eigenes Blatt wie auch einen weiteren Stich (zumindest einige Karten des Stiches) in seine Beurteilung mit einbeziehen kann.

Durch die Beantwortung dieser Fragen soll festgestellt werden, ob das Stichpotential der eigenen Partei ausreicht, um die gegnerische(n) Ansage(n) mit genügend hoher Wahrscheinlichkeit umzubiegen. Vor dem Treffen einer Gegenansage ist eine alles entscheidende Frage zu klären: Erhöht oder mindert die Gegenansage das Stichpotential und damit die Gewinnaussichten der eigenen Partei? Eine Minderung der Gewinnaussichten liegt vor, wenn die Gegenansage der anderen Partei lediglich zeigt, welcher Gegner das stärkere Blatt hält. Eine solche Gegenansage sollte nur getroffen werden, wenn das eigene Stichpotential auch dann noch zum Sieg ausreicht. Dies gilt insbesondere bei weiteren Absagen der Gegenpartei. Als abschreckendes Beispiel für eine nicht berechnete Gegenansage dient das folgende Spiel:

- Spieler 1: ♣D ♥D ♦D ♣B ♠B ♥B ♦B ♦10 ♣As ♣K ♠9 ♥9
- Spieler 2: ♥10 ♣D ♠D ♥D ♥B ♦B ♦K ♣10 ♠As ♠K ♠9 ♥9
- Spieler 3: ♥10 ♠D ♦D ♣B ♠B ♦As ♦10 ♦K ♦9 ♣As ♣10 ♠9
- Spieler 4: ♦As ♦9 ♣K ♣9 ♠As 10 ♠10 ♠K ♥As ♥As ♥K ♥K

1. Stich: ♣As ♣10 ♣10 ♣9 (minus 31)
2. Stich: ♦B + "Re" (1) ♥10 ♦K ♦As (minus 27)
3. Stich: ♥9 ♠As + "keine 90" (2) ♠9 ♠K (minus 15)

Egal ob Spieler 2 nun ♠D (lädt Spieler 1 zur "keine 60"-Absage ein), ♥D (Schnitt gegen ♠D) oder ♠K nachspielt, sollte Spieler 3 in keinem Fall "Kontra" sagen. Dies gilt sogar auch, wenn die Gegenpartei noch "keine 60" absagt. Er hat überhaupt keine Chance, wenn die Gegner das Spiel einfach im "Cross-Ruff" (gegenseitiges Hin- und Herstechen der Fehlkarten) abwickelt. Die einzige (geringe) Hoffnung besteht darin, daß Spieler 2 angesichts des ♥9-Abwurfes seines Partners übermütig wird und das Spiel nach der "keine 60"-Absage über Trumpf gewinnen will; dies wird allerdings bei guten Spielern nicht passieren, da Spieler 4 schon bei der dritten Trumpfrunde aussteigt. Übrigens: Die richtige Handhabung des Blattes an Position 2 ist ein Warten vor dem Anspiel zum 4. Stich (= Anfrage an den Partner, ob man auf Trumpf wechseln soll). Da vom Partner keine zum Trumpfnachspiel auffordernde Antwort in Form

der "keine 60"-Absage kommt, spielt man ♠K mit eigener "kei-ne 60"-Absage nach. Danach wird das Blatt im Cross-Ruff abgespult.

Häufig ist es besser, auf eine Gegenansage zu verzichten, um das Spiel zu gewinnen. Die Gewinnaussichten werden in der Regel dann erhöht, wenn zum jeweiligen Zeitpunkt der Partner durch die Gegenansage eine wichtige Information erhält und die eigene Partei die Initiative besitzt. Hier bedient sich das Essener System der schon bekannten Hilfsmittel: Ansagezeitpunkte und Anfragen (bei wahrscheinlicher Zugehörigkeit zur eigenen Partei).

4.3.2 Hilfsmittel

4.3.2.1 Ansagezeitpunkte

Eine vorzeitige Ansage klärt einerseits die Partnerschaft und dient andererseits als Kommentar zur angespielten Fehlfarbe oder Trumpfkarte. Der Spieler zeigt, daß er anspielbar ist bzw. wahrscheinlich den Stich gewinnen wird.

Beispiel 1:

1. Stich: ♠As ♦10 ♥K ♥K

2. Stich: ♦As ♠As + "Re" (2) ♠10 + "Kontra" (1) ♠10

Das "Re" von Spieler 2 ist eine "normale" Ansage. Spieler 1 sagt sofort, nachdem Spieler 3 mit ♠10 bedient hat, "Kontra", um Spieler 4 als seinem wahrscheinlichen Partner das Stechen anzuzeigen. Hierfür reicht ein "normalerweise" für eine Kontra-Ansage erforderliches Blatt, z. B. ♥10 ♠D ♥D ♦D ♣B ♠B ♦B ♦As ♣As ♠10 ♣9 ♥As. Der Partner soll einen Doko fabrizieren, wenn er ♠10 hält. Er sollte allerdings nicht ♠As für einen Doko opfern, da dies einen Abwurf und somit das Spiel kosten kann. Bei einer starken Erstansage des Gegners sollte Spieler 1 jedoch auf eine Gegenansage verzichten, da das eigene Blatt zu schwach ist um die Re-Ansage umzubiegen. Spieler 1 sollte den ♠-Lauf stechen und nach kurzem Warten ♣As anspielen. Das kurze Warten soll dem Partner zeigen, daß man kurz vor einer Gegenansage steht. Es lädt den Partner zur "Kontra"-Ansage ein, falls ♣As läuft.

Beispiel 2:

1. Stich: ♠As ♠As ♠9 ♠9

2. Stich: ♣As + "Kontra" (1) ♣K ♦10 ♣K

3. Stich: ♠K ♥As "Re" (2) ♠10 ♠K

Durch seine "Re"-Ansage vor dem Anspiel seines wahrscheinlichen Partners will Spieler 2 verhindern, daß Spieler 3 seinen linken Nachbarn in der dritten Farbe anspielt. Nachdem Spieler 2 im ersten Stich sein offensichtlich blankes ♠As gelegt hat, forciert er durch seine vorzeitige Gegenansage das ♠-Nachspiel. Spieler 2 könnte folgendes Blatt halten: ♣D ♠D ♦D ♦D ♠B ♥B ♦10 ♣10 ♣K ♣9 ♠As ♥As. Der aus Sicht der Kontra-Partei negative Spielverlauf, die günstige Position hinter dem erstansagenden Gegner plus die Erhöhung der Gewinnwahrscheinlichkeit reichen aus, um mit diesem gar nicht so starken Blatt die zur Partnerschaftsklärung dienende vorzeitige "Re"-Ansage zu treffen.

4.3.2.2 Anfragen

Anfrage in bezug auf eine Gegenansage werden durch ein Warten vor dem Legen der eigenen Karte oder vor dem eigenen Anspiel gestellt. Das Ziel ist es herauszufinden, ob der Partner den jeweiligen Stich macht bzw. ob er dazu angespielt werden kann. Eine solche Anfrage setzt voraus, daß die eigene Parteizugehörigkeit durch den bisherigen Spielverlauf oder durch die Situation, in der überlegt wird, zumindest wahrscheinlich ist. Manchmal werden die Bedeutung und Parteizugehörigkeit der Anfrage erst durch die gelegte Karte klar. Für den gefragten Spieler gelten die schon bekannten Regeln - die Anfragen sind in der Regel forcierend. Das Stellen einer solchen Anfrage führt zu einer Erhöhung der Gewinnaussichten für eine Gegenansage; das heißt, daß der anfragende Spieler bei erfolgreicher Antwort zumeist einen echten Vorteil besitzt. Die Stärke hängt von den bekannten Faktoren Informationsstand des Spiels und

Struktur des eigenen Blattes ab. Diese Art der Anfrage ist weitgehend unbekannt. Daher an dieser Stelle eine etwas größere Zahl von instruktiven Beispielen:

Beispiel 1:

1. Stich: ♥As ♥K ♦K ♥9

2. Stich: --- --- ♠As + "Kontra" (3) W (4) ---

Spieler 4 wartet nach dem Aufspiel von ♠As. Er deklariert sich damit als Angehöriger der gegnerischen Partei, da der Partner des Kontra-Spielers an dieser Stelle keinen Grund zum Nachdenken hat, weil ein eventueller Abwurf bzw. das Bedienen keine Überlegung erfordern und eine vorzeitige "keine 90"-Absage sehr unwahrscheinlich ist. Er will wissen, ob sein Partner das ♠As stechen kann, damit er (z. B. mit ♣D ♥D ♥D ♣B ♠B ♠B ♦As ♦K ♠10 ♠K ♠9 ♥9) einen Vollen legen oder (z. B. mit ♥10 ♣D ♦D ♠B ♥B ♥B ♦As ♦K ♣10 ♥As ♥K ♥9) selbst abwerfen kann. Einen Stich später wäre diese Situation dagegen *nicht* eindeutig, da Spieler 4 auch an einer "keine 90"-Absage überlegen könnte!

Beispiel 2:

1. Stich: ♠As ♠K ♠9 ♠10

2. Stich: ♣As ♣10 ♣9 + "Re" (3) W (4) ---

Dies ist eine Anfrage an Spieler 1, da das Überlegen an einer vorzeitigen "keine 90"-Absage an dieser Stelle sehr unwahrscheinlich ist. Spieler 4 hat selbst ein sehr starkes Re-Blatt durch den Verzicht auf eine Ansage mit Legen der ersten Karte bereits verneint. Sollte er nun in der hier vorliegenden Situation dennoch eine vorzeitige Absage für die Re-Partei in Betracht ziehen, so darf er nicht überlegen. Statt dessen könnte er vielmehr eines der nachstehenden Blätter halten:

Blatt 1: ♥10 ♥D ♦D ♦D ♣B ♥B ♦B ♦10 ♣9 ♠10 ♠9 ♥As

(Vorteil: Zunächst erfährt Spieler 4, ob Spieler 1 sein Partner ist, was alleine aufgrund der beiden angespielten schwarzen Asse ohne Ansage angesichts der Stärke des eigenen Blattes und der des erstansagenden Re-Spielers nicht unbedingt von vornherein klar ist; im Fall der positiven Antwort (in Form einer "Kontra"-Ansprache von Spieler 1) würde die anschließend zu legende ♣9 ein gutes Nachspiel anzeigen)

Blatt 2: ♥10 ♠D ♥D ♦D ♠B ♥B ♦10 ♠10 ♥As ♥K ♥K ♥9

(Vorteil: Abwurf eines Vollen und weiterhin Aufspielrecht beim Partner)

Beispiel 3:

1. Stich: ♣As ♣10 ♣K ♣K

2. Stich: ♠9 ♠As ♠10 + "Re" (3) ♠K

3. Stich: --- W (2) ♠10 --- ---

Das Warten von Spieler 2 vor seinem ♠10-Nachspiel ist zunächst nicht eindeutig - durchaus möglich, daß er über die "keine 90"-Absage nachdenkt. Nach dem "feindlichen" Anspiel von ♠10 bekommt das Warten eine völlig andere Bedeutung: Es ist nun eine Anfrage an Spieler 1, der "Kontra" sagen soll, wenn er den zweiten ♠-Lauf erobert. Spieler 2 hielt in diesem Beispiel aus der Praxis folgendes Blatt: ♥10 ♥10 ♣B ♦K ♣As ♣10 ♠As ♠10 ♠9 ♥As ♥K ♥K. Rechnet man die ersten beiden Stiche plus den zweiten ♠-Lauf zusammen, so hat die eigene Partei etwa 80-85 Augen liegen. Das Spiel wäre immer gewonnen, wenn der Partner

insgesamt 2 ♦-Voll besitzt. Ein eigenständiges Kontra von Spieler 2 wäre in diesem Fall aber ein reines Roulette-Spiel, da nicht klar ist, ob Spieler 1 Partner ist. Übrigens: Mit einem schlechteren Blatt von Spieler 2 (Austausch von einer ♥10 gegen ♥B) sollte er sofort und ohne Warten ♠ zurückspielen. Er würde damit ein schlechteres Kontra-Blatt zeigen und Spieler 1 als seinem eventuellen Partner die Ansage überlassen, falls dieser noch über einige Stärken verfügt. Gleiches gilt auch für Beispiel 2: Ohne ♥10 in Blatt 2 sollte der Spieler 4 sofort ohne Warten abwerfen. Im Anschluß an ein Warten von Spieler 1 kann er immer noch kontrieren, wenn er den nächsten Fehlstich erhält.

Beispiel 4:

1. Stich: ♠As ♠As ♠K ♠9

2. Stich: ♣As + "Re" (1) ♣K ♦As ♣K

3. Stich: --- --- W (3) ??? ---

Das Warten ist wiederum eine Anfrage. Spieler 3 könnte folgendes Blatt halten: ♥10 ♠D ♥D ♦D ♦B ♠As ♦9 ♠10 ♠K ♠9 ♥9. Für eine Gegenansage reicht ihm der zweite ♠-Lauf oder ein ("gängiges") ♥As beim Partner. In der Spielsituation können sowohl Spieler 2 als auch Spieler 4 Partner sein. Die Anfrage soll die Antwort liefern: Sagt Spieler 4 vor dem Anspiel zum nächsten Stich "Kontra", wird ♥9 nach links geschoben, andernfalls folgt ♠10. Spieler 2 sollte nun als Partner kontrieren, wenn er auf ♠10 abwerfen oder einen Gegner überstechen kann.

Die Beispiele sollten zeigen, daß durch diese Art der Anfrage zum einen die Sicherheit von Gegenansagen erhöht werden und zum anderen das Gegenspiel optimiert werden kann. Grundsätzlich gilt, daß Anfragen nur an Spieler gestellt werden, deren jeweilige Parteizugehörigkeit noch nicht (wahrscheinlich) geklärt ist. Dies bedeutet z. B., daß in der folgenden Situation ein Warten *keine* Anfrage an Spieler 2 darstellt:

1. Stich: ♠As + "Re" (1) ♦10 ♠9 ♠10

2. Stich: --- ♣As ♣10 W (4)

Spieler 4 überlegt nur (kurz), ob er einen Vollen beilegt. Wären ♠10 und ♠9 vertauscht gefallen, würde ein Warten her eine Anfrage von Spieler 4 an den erstansagenden Spieler darstellen. Dieser sollte "keine 90" absagen, falls er ♣ sticht, damit Spieler 4 einen Doko fabrizieren oder - falls er selbst ♣-frei ist - seinen letzten ♠ abwerfen kann.

Bislang ist bei der Behandlung des Themas Gegenansage die Stärke der gegnerischen Spieler noch nicht berücksichtigt worden. Eine Einbeziehung der Spielstärke aller am Spiel Beteiligten würde oft eine Neuüberprüfung der hier aufgeführten Beispiele erfordern, da bei schwächeren Spielern der Informationsgehalt der Ansagen in der Regel geringer ist. Dadurch fehlt häufig die notwendige Sicherheit für die getätigten Absagen. Außerdem ist mit Spielfehlern zu rechnen, da viele Doppelkopfspieler bei ungünstigem Kartensitz oder einer Gegenansage die Nerven verlieren bzw. es ihnen an der notwendigen Technik mangelt. Daraus resultiert, daß häufig auch objektiv nicht oder nur wenig fundierte Gegenansagen zum Erfolg führen.

5. Hochzeit

Bei einer Hochzeit gilt zwar - im Gegensatz zu diversen Soloarten - die gleiche Kartenhierarchie wie bei einem Normalspiel, trotzdem erscheint uns ein gesondertes Kapitel über die Strategien bei Hochzeiten angebracht. Bestehen doch Unterschiede im Zeitpunkt der Partnerschaftsklärung und der An- bzw. Absagezeitpunkte. Hieraus ergeben sich einige spezielle Aspekte im Hinblick auf die Anwendung des Essener Systems. Eine Hochzeit ist durch folgende Eigenschaften charakterisiert:

- 1 Die eindeutige Klärung der Partnerschaft erfolgt spätestens im dritten Stich, ohne daß eine Ansage erfolgt sein bzw. eine § D gelegt werden muß.
- 2 Die letztmöglichen Ansagezeitpunkte sind je nach dem Zeitpunkt der Partnerschaftsklärung variabel.
- 3 Alle An- und Absagen erfolgen erst nach der Partnerschaftsklärung.

Hieraus folgt, daß der Zeitraum für die Informationsübermittlung bezüglich des Treffens einer An- bzw. Absage wesentlich größer sein kann. Das Essener System versucht nun Möglichkeiten aufzuzeigen, wie der Zeitraum vor der

Partnerschaftsklärung zur Informationsübermittlung (vielfach durch konventionelle Anspiele) ausgenutzt werden kann und welche zusätzlichen Möglichkeiten für das Ansageverhalten nach der Klärung der Partnerschaft bestehen. An Beispielen wird gezeigt, wie leicht eine Optimierung des Spieles bei einer Hochzeit ist, wenn alle Möglichkeiten der Informationsübermittlung sinnvoll ausgenutzt werden. Ebenso werden wir auf einige Besonderheiten beim Ansageverhalten der Kontra-Partei eingehen.

5.1 Partnerwahl

5.1.1 Grundlagen

Für die Partnerwahl bei der Hochzeit ist der Standpunkt eines (anspielenden) Nichthochzeitlers im Unterschied zu dem des (anspielenden) Hochzeitlers zu berücksichtigen:

1 Die Sichtweise des (anspielenden) Nichthochzeitlers

Aus der Sicht eines Nichthochzeitlers sollte es oberstes Ziel sein, Partner des Hochzeitlers zu werden. Die Auswertung eines Dodge-Einladungsturniers (München 1992) hat gezeigt, daß etwa 83 % der Hochzeiten von der Re-Partei gewonnen werden, während deren Siegquote bei den übrigen Normalspielen bei etwa 66 % lag. Ein absichtlicher Verzicht auf eine Heirat ist selbst mit guten Karten nicht sinnvoll:

- a Ein Spieler kann sich nicht sicher sein, *gegen* eine Hochzeit zu gewinnen, während er *mit* dem Hochzeiter meistens gewinnt.
- b Selbst wenn ein Spieler nach der Ansage von "Re" und "Kontra" (Wert etwa 6 Punkte plus Sonderpunkte) *gegen* die Hochzeit gewinnt, hat er wahrscheinlich nicht die optimale Punktausbeute erzielt, da der Hochzeiter ebenfalls ein gutes Blatt gehabt haben dürfte und daher *mit* ihm eine höhere Punktausbeute möglich gewesen wäre (die Erfüllung einer "keine 60"-Absage hat den Wert von 7 Punkten plus Sonderpunkte, die bei dem Zusammenspiel zweier starker Blätter ebenfalls wahrscheinlicher sind).

Aus den bisherigen Argumenten folgt, daß der Nichthochzeiter das sicherste Anspiel wählen sollte. Das sicherste Anspiel ist © 10. Danach folgt das laufwahrscheinlichste As. Das kann auch ein Doppelas sein, so sollte ^a As ^a As vor © As © 9 gespielt werden! Wir halten das © 10-Anspiel nicht immer für gut. Bei Besitz eines "guten" Asses (schwarzes As mit maximal einer Nebenkarte) neben einer © 10 halten wir das Anspiel des Asses für sinnvoller, da man durch das © 10-Anspiel die Trumpfkontrolle einbüßt und die hohen Trümpfe der eigenen Partei nur noch bei einem Spieler sitzen. Dies gilt besonders für den Fall, daß der Spieler gegenüber oder rechts vom Hochzeiter sitzt. Die Folge des Verlustes bzw. der Einschränkung der Trumpfkontrolle kann von einer Verminderung der Punktausbeute bis hin zum Verlust des Spiels reichen. Andererseits ist die Gefahr, daß der Spieler nicht Partner des Hochzeitlers wird, nur gering - etwa 17 % bei einem einfach besetzten As. Mit den folgenden Blättern würden wir das Anspiel eines Asses bevorzugen:

Blatt 1: © 10 © D " D " B " 10 " 9 § As ^a As ^a As ^a 9 © K © K

Blatt 2: © 10 ^a D " D © B © B " B " As " 10 " K § As § 10 ^a K

Mit stärkeren Trümpfen (nach © 10) sollte © 10 angespielt werden, da dann von einem Verlust der Trumpfkontrolle nur bedingt gesprochen werden kann. Ausreichend sollte eine Kombination ^a D © D " D (rechts vom Hochzeiter auch mit ^a D und einer roten Dame) sein. Mit Blatt 2 kann rechts vom Hochzeiter sitzend auch © 10 angespielt werden.

2 Die Sichtweise des (anspielenden) Hochzeitlers

Bei der Partnerwahl sollte das Ziel des Hochzeitlers zunächst die Aufwertung des *eigenen* Blattes sein. Kann er zunächst doch kaum beurteilen, welcher seiner Mitspieler das beste Blatt besitzt. Dabei sollte er zunächst eigene Asse spielen (auch ein angespieltes As abstechen), um danach mit demjenigen eigenen Anspiel den Partner zu suchen, welches sein eigenes Blatt am meisten aufwertet. In diesem Zusammenhang führt ein Trumpfanspiel immer zu einer Aufwertung des eigenen Blattes, da auf jeden Fall eine © 10 aus dem Spiel verschwindet (eventuell erwischt man sogar den Partner mit Doppel-© 10) und somit die eigenen hohen Trümpfe (beide § D und eventuelle ^a D) im weiteren Spiel eine dominierendere Rolle spielen können. Zudem ist es wahrscheinlicher, daß der in Trumpf angespielte Partner noch mindestens ein As besitzt, als daß der über Fehl angespielte Partner noch mindestens eine © 10 besitzt. Das heißt allerdings nicht, daß das Trumpfanspiel das beste Anspiel sein *muß*. Trumpfanspiel erscheint nicht sinnvoll bei schwachen Blättern (in der Regel gekennzeichnet durch Trumpfkürze < 7), da man hier besonders auf einen starken Partner angewiesen ist. Durch ein Trumpfanspiel verliert der Partner auf jeden Fall eine © 10, was sein Blatt zweifellos schwächt. Die Aufwertung des eigenen Blattes ist hier geringer zu werten als die potentielle Schwächung des Partnerblattes. Fehlanspiel erscheint auch sinnvoll, wenn eine Aufwertung des eigenen Trumpfblattes kaum möglich ist - z. B. bei © 10 © 10 § D § D - bzw. der Fehlstich besonders wertvoll werden kann oder die Farbe sehr lang ist. Hier hofft der Hochzeiter möglichst einen Partner zu finden, der diese Farbe stechen kann und somit die weiteren Verlierer in der Farbe abdeckt. Diese Argumentation zeigt schon, daß die Partnerwahl aus der Sicht des Hochzeitlers stark von der Struktur des eigenen Blattes abhängt. Zur Verdeutlichung der Argumente für die einzelnen Aspekte daher einige Beispielblätter:

Blatt 1: § D § D ^a D " D ^a B © B " As " K ^a As ^a 9 ^a 9 © K

Bei eigenem Anspiel wird zunächst ^a As und dann " As gespielt. Das eigene Trumpfblatt wird dadurch optimal

aufgewertet und der Partner wird mit hoher Wahrscheinlichkeit (> 80 %) mindestens eins der fehlenden Asse besitzen. Bei fremden Anspiel von § As wird dieses gestochen und dann wie beim eigenen Anspiel fortgesetzt. Der Abwurf von © K ist gemäß der bisherigen Argumentation unwichtig. Zudem besteht eine nicht zu unterschätzende Wahrscheinlichkeit dafür, daß der Spieler mit dem § As als Aufspiel zum ersten Stich keine © 10 besitzt.

Blatt 2: § D § D © B " B " K " 9 § As § K a 10 a K a 9 © K

Bei eigenem Anspiel wird § As gefolgt von a 10 gespielt. Der a -Stich verspricht, "fett" (mindestens 25 Augen) zu werden, wird eventuell auch von einem Spieler gestochen, so daß man die weiteren a -Verlierer voraussichtlich beim Partner unterbringen kann. Zudem erscheint ein Trumpfanspiel aufgrund der eigenen Schwäche nicht sinnvoll.

Blatt 3: © 10 § D § D © D © D a B © B " As a 10 a K a K a 9

Alle angespielten Asse werden nach Möglichkeit gestochen und a 10 nachgespielt. Für die Optimierung dieses Spiels erscheint es sinnvoll, den Spieler als Partner zu bekommen, der die (einzige) eigene Fehlfarbe kontrollieren kann. Mit einem Partner, der a sticht, oder in dem Fall, daß a As läuft, ist die "keine 90"-Absage schon mit dem eigenen Blatt zu verantworten, da der Partner die weiteren Fehlverlierer entweder definitiv oder zumindest wahrscheinlich (wenn a läuft, fehlt nur noch eine weitere a -Karte) abdeckt. Dies ist zwar keine Garantie, daß die weiteren Fehlverlierer zum Partner laufen - aber das Mitstechen des Partners sorgt zumindest dafür, daß hohe Trümpfe der Gegenpartei in den a -Anspielen "verschwinden".

Blatt 4: © 10 © 10 § D § D © D " B § As § As § K a 10 a 9 © K

Bei eigenem Anspiel sollte § As gefolgt von a 10 gespielt werden. Eine Aufwertung des eigenen Trumpfblattes erscheint nicht möglich; daher sollte der Hochzeiter versuchen, den wertvollsten Fehlstich zur Partnerschaftssuche verwenden. Mit höherer Trumpfzahl (Ersetzen von a 10 und a 9 durch zwei weitere Trümpfe) kann es sinnvoll erscheinen, auf ein angespieltes a As © K abzuwerfen.

Blatt 5: § D § D © D " D © D a B a B " As " 10 " K © As © K © 9

Bei eigenem Anspiel sollte auf das Spielen von © As verzichtet und der Partner sofort über Trumpf gesucht werden, da das Stechen von © nicht so wertvoll ist und die beiden © -Verlierer auch auf die (hoffentlich vorhandenen) schwarzen Asse des Partners abgeworfen werden können.

Die hier dargestellten angeführten Anspiele für Hochzeiten stellen nur Empfehlungen auf der Basis unserer eigenen Erfahrungen dar und sind nicht mathematisch genau untersucht. Zudem wird es immer einige Ausnahmeblätter bzw. Extremverteilungen geben, in denen bei der Partnerschaftswahl eventuell anders verfahren werden sollte.

5.1.2 (Anspiel-)Konventionen

Wir unterscheiden zwischen (Anspiel-)Konventionen bei Anspiel eines Nichthochzeitlers bzw. bei Anspiel des Hochzeitlers selbst. Allen Konventionen ist gemeinsam, daß sie klar umrissene Informationen enthalten, die für die partnerschaftliche Optimierung des Spiels große Bedeutung besitzen. Das Ziel der folgenden (Anspiel-)Konventionen ist dasselbe: maximaler Informationsaustausch der Hochzeitspartner vor dem Zeitpunkt der Erstansage um herauszufinden, ob in diesem Spiel eine hohe Punktzahl erzielt werden kann.

5.1.2.1 (Anspiel-)Konventionen des Nichthochzeitlers

Hierzu gehören das Anspiel eines ♦ -Vollen und von ♠ D sowie der Abwurf einer Fehlkarte auf ein angespieltes As des Hochzeitlers.

1 Anspiel von ♦ As / ♦ 10

Bedeutung: Der Spieler ist im Besitz von Doppel-♥ 10 und mindestens 8 Trümpfen. Der Hochzeiter ist quasi "moralisch verpflichtet", den Stich zu nehmen und den Partner sofort durch Trumpfrückspiel zu suchen. Muß der Hochzeiter den angespielten ♦ -Vollen nicht mit ♣ D mitnehmen (sondern mit ♠ D oder an Position vier sitzend beliebig), kann er seinerseits Trumpflänge zeigen, indem er (mit mindestens 7 Trümpfen) zunächst ♣ D (wenn möglich ♠ D) nachspielt, bevor er klein Trumpf zurückspielt. Links vom Anspielenden sitzend kann er zusätzlich auch durch einen Schnitt (z. B. mit ♥ D oder ♦ D) seine Trumpflänge zeigen. Bei fehlender Trumpflänge verzichtet er auf das mögliche Vorspiel einer ♣ D/♠ D. Besitzt der anspielende Nichthochzeiter die Kombination Doppel-♥ 10 plus ♦ -Vollen ohne Trumpflänge, so zeigt er dies, indem er sich zunächst mit ♥ 10 in die Hochzeit einklinkt und dann gegebenenfalls den ♦ -Vollen folgen läßt. Das Ziel dieser Konvention ist es, schon vor dem eigentlichen Zeitpunkt einer Erstansage wichtige Informationen über Trumpfstärke und Trumpflänge auszutauschen und somit schon sehr früh einen Überblick über die Anzahl der Trumpfverlierer zu erhalten. Diese Konvention ist logisch einwandfrei, da es für einen Spieler ohne Doppel-♥ 10 überhaupt keinen Sinn ergibt, einen ♦ -Vollen vorzuspielen, da ein möglicher Zusammenfall von ♣ D und ♥ 10 im selben Stich bis auf *eine* mögliche Verteilung ausgeschlossen ist: Nur bei einem Hochzeiter direkt links vom Aufspielenden ohne ♥ 10 (mit ♥ 10 würde er nicht ♣ D legen) und verteilten ♥ 10en (bei Doppel-♥ 10 wird keine ♥ 10 gelegt, da eh Trumpf zurück gespielt wird) bei den beiden anderen Spielern kann dieser Fall eintreten. Die Wahrscheinlichkeit hierfür beträgt ca. 25 %. Eine Erweiterung dieser Konvention auf jegliches Trumpfanspiel eines Nichthochzeitlers erscheint nicht sinnvoll, da einem Nichthochzeiter ohne "Einklinkmöglichkeit" nicht die Option genommen werden soll, Trumpf auszuspielen, um sein eigenes Trumpfblatt aufzuwerten bzw. die Gewinnaussichten gegen die Hochzeit zu erhöhen. Beispielblatt: ♠ D ♥ D ♥ D ♦ D ♣ B ♠ B ♥ B ♦ B ♦ As ♣ K ♥ 9 ♥ 9. Das Anspiel von Trumpf erscheint sinnvoll, sofern der Spieler nicht direkt rechts vom Hochzeiter sitzt. In diesem Fall könnte man noch darauf hoffen, daß der Hochzeiter nach Anschlag in ♣ den Stich gewinnt und ♠ spielt.

1 Anspiel von ♠ D

Bedeutung: Der Spieler ist im Besitz von Doppel-♥ 10 ohne festgelegte Trumpflänge. Besitzt der Spieler jedoch noch einen ♦ -Vollen, so sollte er bei eigener Trumpflänge auf das Vorspiel der ♠ D verzichten, um vor der Erstansage eine zusätzliche Trumpfrunde einzubauen und Ansagen um einen Stich nach hinten zu verschieben. Außerdem kann er seine ♠ D ja noch im Klärungsstich zeigen. Der Vorteil, daß der Hochzeiter eventuell (bei Besitz der anderen ♠ D) schon ♥ D zeigen kann, ist nicht ausreichend. Ohne Trumpflänge sollte er analog der ersten (Anspiel-)Konvention mit ♠ D beginnen. Das Anspiel einer ♠ D ohne den Besitz von Doppel-♥ 10 ist aus den gleichen Überlegungen wie oben schon geschildert logisch nicht nachvollziehbar.

1 Abwurf auf ein angespieltes Fehl-As des Hochzeitlers

Bedeutung: Dies kennzeichnet in der Regel ein Singleton in der abgeworfenen Farbe (links vom Hochzeiter sitzend wird auch von As x abgeworfen) und Trumpflänge (mindestens 8). Der Abwurf einer schwarzen Fehlkarte sagt nichts über den Besitz von ♥ 10en aus. Auf den Abwurf von ♥ -Singleton wird häufig verzichtet, da der Vorteil des ♥ -Stechens das Risiko, daß der Spieler nicht Partner des Hochzeitlers wird, nicht ausgleicht. Der Abwurf eines ♥ -Singletons erfolgt nur dann, wenn der Spieler über Trumpf angespielt werden kann, d. h. er besitzt links vom Hochzeiter sitzend eine ♥ 10, ansonsten Doppel-♥ 10. Gleiches gilt übrigens auch für den Abwurf einer Standkarte (= As). Warum? Bei Abwurf eines ♥ -Singletons ist die Gefahr, daß der abwerfende Spieler in dieser Fehlfarbe später überstochen wird, wesentlich höher als bei dem Abwurf eines Singletons in ♣ /♠. Im ersten Fall sind in beiden Farben maximal noch 5 Karten bei den anderen Spielern, im zweiten Fall dagegen maximal noch 5 (bei Anspiel von ♥ As 3) in der einen Farbe und 7 der abgeworfenen Farbe im Spiel. Der Abwurf einer Standkarte ist nicht unbedingt notwendig; aus diesem Grund kann diese Aktion nur darauf hindeuten, daß der Spieler mit höchstmöglicher Sicherheit Partner des Hochzeitlers wird. Der Hochzeiter ist bei Abwurf eines schwarzen Singletons quasi "moralisch" verpflichtet, die "bessere" der beiden Farben (= Farbe, in denen die übrigen beiden Spieler die meisten Karten halten), die der abwerfende Spieler nicht mehr besitzt, nachzuspielen. Er kann zunächst auch noch eine ♥ 10 vorspielen. Dies zeigt Trumpflänge (mindestens 7) und fragt nach der anderen ♥ 10. Der Spieler zeigt sie, indem er einen ♦ -Vollen schmiert. Es wird dann Trumpf nachgespielt. Der Umkehrschluß (kein ♦ -Voller = keine ♥ 10) ist natürlich nicht gültig. Das Nachspiel von ♥ 10 kann zur Deklaration der eigenen

Trumpflänge und Verschiebung des Ansagezeitpunktes auch bei Abwurf eines ♥ -Singletons erfolgen.

Sicherlich ist dem geeigneten Leser auch die von anderen Doko-Experten verwendete Konvention, daß ein Abwurf auf ein angespieltes As des Hochzeitlers immer Doppel-♥ 10 deklariert, bekannt. Wir sind der Meinung, daß die wesentlich größere Anwendungswahrscheinlichkeit unserer Konvention inklusive des höheren Informationsgehaltes den Vorteil, daß bei der anderen Konvention der Abwurf ohne Risiko geschieht, überwiegt.

5.1.2.2 (Anspiel-)Konventionen des Hochzeitlers

1 Anspiel von ♥ 10 zum 1. Stich

Bedeutung: Der Hochzeiter besitzt Trumpflänge (mindestens 8) und wird den Partner über Trumpf suchen. Er kann im zweiten Stich zur Information noch ♠ D folgen lassen - allerdings kein Fehl-As spielen, da dies von einem anderen Spieler als demjenigen mit der anderen ♥ 10 abgestochen werden könnte. Will der Hochzeiter zunächst ein As spielen, kann er die (Anspiel-)Konvention 2 (siehe unten) anwenden. Die Idee dieser Variante ist es, neben der mitgeteilten Information über das eigene Blatt und der Verschiebung des Ansagezeitpunktes nach hinten auch durch die gelegte Karte des Partners auf den angespielten kleinen Trumpf zum eigentlichen Klärungsstich Informationen über dessen Blatt zu erhalten: Er sollte mit ♥ 10 ♠ D die ♠ D legen bzw. mit ♥ 10 ♠ D ♥ D bei zusätzlichem Nachspiel des Hochzeiter von ♠ D die ♥ D legen, sofern ihm die gleiche Karte nicht vorgelegt wird oder er rechts vom Hochzeiter sitzend auch mit einer anderen Karte den Klärungsstich gewinnen kann. Spielt der Hochzeiter nach der ♥ 10 noch ♣ D nach, zeigt er ein extrem starkes Blatt (mindestens 9 gute Trümpfe mit maximal einem Fehlabeber).

- 1 Anspiel von ♥ 10 oder ♠ D zum 2. Stich

Bedeutung: Der Hochzeiter besitzt Trumpflänge (mindestens 8) und im ersten Fall keine ♠ D zu seiner ♥ 10 und im zweiten Fall eine ♥ 10 zu seiner ♠ D. Diese (Anspiel-)Konvention hat die gleiche Idee wie die vorherige Variante und die gleiche Konsequenz für die Partnerwahl. Sie wird angewendet, wenn der Hochzeiter entweder im ersten Stich ein As spielte oder im ersten Spiel kein Anspiel besaß. Aus dieser Beschreibung folgt auch, daß der Hochzeiter mit eigenem Anspiel zum ersten Stich bei Verwendung der (Anspiel-)Konvention 1 *kein* gutes Anspielas besitzt. Das Anspiel der ♠ D kann in unseren Augen keinen Versuch darstellen, mit einem ♥ 10-Aufspiel zum dritten Stich nachträglich ein ♦ -Solo spielen zu wollen, da die Punktausbeute bei dem Solo nur in seltenen Fällen (sichere Erfüllung einer "keine 90"-Absage) höher sein wird als bei einer Hochzeit mit einem Partner, der die andere ♥ 10 hält.

- 1 Anspiel von ♣ D zum 1. oder 2. Stich (ohne vorheriges Anspiel der ♥ 10)

Bedeutung: Der Hochzeiter besitzt Doppel-♥ 10 sowie zumeist Trumpflänge und wird seinen Partner über Trumpf suchen. Wie bei der (Anspiel-)Konvention 1 kann er noch eine ♠ D folgen lassen. Ein extrem starkes Blatt (mindestens 9 gute Trümpfe mit maximal einem Fehlabeber) kann er analog zur (Anspiel-)Konvention 2 durch Nachspiel der zweiten ♣ D deklarieren.

Bei allen diesen (Anspiel-)Konventionen ist keine spezifische Reaktion des zukünftigen Partners auf das jeweilige Anspiel vorgesehen. Eine Übermittlung der eigenen Trumpflänge ist nur bedingt möglich, da bei dem Fehlen einer Trumpflänge keine allzu große Auswahl besteht. Vereinbarungsgemäß kann versucht werden, durch die Reihenfolge der ersten beiden freiwillig (der Trumpf im Klärungsstich ist ausgenommen!) bedienten Trümpfe Trumpflänge zu zeigen oder zu verneinen. Ein Niedrig-Hoch-Signal (erster Trumpf niedriger als der oder gleichwertig mit dem zweiten Trumpf) bedeutet Trumpfkürze (weniger als 7), während ein Hoch-Niedrig-Signal (erster Trumpf höher als der zweiten Trumpf) Trumpflänge deklariert. Diese Übereinkunft ist besonders wirksam bei den Anspiel-Konventionen, in deren Verlauf der Hochzeiter zwei Trümpfe von oben spielt. In anderen Fällen ist sie allerdings ebenfalls anwendbar, nur muß sich der Hochzeiter dann den zuerst gelegten Trumpf seines Partners eventuell längere Zeit merken. Diese Vereinbarung erscheint sinnvoll, da der Hochzeiter bei der Anwendung der (Anspiel-)Konventionen keine vorzeitige Information über die Sitzposition seines Partners benötigt.

Auf Beispielblätter zu den (Anspiel-)Konventionen haben wir aufgrund der klar umrissenen Blattstrukturen für die einzelnen Varianten verzichtet.

5.2 Ansageverhalten der Re-Partei

5.2.1 Grundlagen

Gerade bei einer Hochzeit liegt - nach der Klärung der Partnerschaft - im Vergleich zum Normalspiel häufig ein höherer beiderseitiger Informationsstand über ein Spiel vor. Bei gleichem Informationsstand über ein Spiel trifft immer der im entscheidenden Stich weiter hinten sitzende Partner eine Ansage, die sich nur auf diesen Informationsstand bezieht. Eine verfrühte Ansage deklariert immer Zusatzwerte, deren Größenordnung von der jeweiligen Situation abhängt. Für die Hilfsmittel des Essener Systems (Ansagen, Ansagezeitpunkte, Anfragen bei geklärter Partnerschaft) gelten die gleichen Prinzipien wie bei der Optimierung (⇒ Ausreizen) des Normalspiels: Eine mit dem Legen einer Karte verbundene vorzeitige Ansage dient immer als Kommentar zu dieser Karte oder ihrer Farbe. Eine Ansage vor dem Anspiel des Partners will diesen vom Normalspiel abbringen oder auch freiwillig den Besitz bestimmter Karten anzeigen. Eine Anfrage dient immer dazu herauszufinden, ob der Partner eine bestimmte Karte besitzt oder nicht besitzt. Bei einer Hochzeit können diese Hilfsmittel schon für das Treffen der Erstansage angewendet werden. Da sie bei Normalspielen in der Regel erst bei (weiteren) Absagen zum Tragen kommen, haben wir im Folgenden einige spezifische Beispiele der Anwendung und Bedeutung der Instrumente des Essener Systems im Hinblick auf die Erstansage der "Hochzeiter" zusammengestellt.

5.2.2 (freiwillige) Erstansage des Hochzeiter vor Anspiel des Partners

Die Bedeutung hängt von der Sitzposition des Hochzeiter zu seinem Partner und der Art des Einklinkens des Nichthochzeiter ab. Wir unterscheiden drei Einklinkmöglichkeiten (♥ 10, schwarzes As und ♥ As) und drei Sitzkonstellationen (rechts, gegenüber und links vom Hochzeiter)

1 Einklinken mit ♥ 10

Bedeutung: Der Hochzeiter besitzt unabhängig von seiner Sitzposition die andere ♥ 10 und ein Blatt, mit dem er (bei knapp durchschnittlichem Blatt seines Partners) Gewinnaussichten von mehr als 50 % sieht. Sitzt der Partner rechts vom Hochzeiter, so besitzt der Hochzeiter in der Regel die Erstrundenkontrolle (hier = As) nur in *einer* der schwarzen Farben. Er will verhindern, daß der Partner ihn in der falschen Farbe anschiebt, daher ist hier diese Erstansage auch mit einem etwas schwächeren Blatt erlaubt. Der Partner ist nicht in allen Fällen verpflichtet, Trumpf zu spielen, d. h. er kann zunächst eigene Asse spielen. Mit einem sehr starken Blatt kann der Hochzeiter auch sofort "Re - keine 90" ansagen. Damit fordert er zwingend Trumpfnachspiel und sollte die Absage dann aber auch mit einem "Minimalblatt" seines Partners verantworten können. Einige Beispiele:

1. Stich ♥ 10 ♦ K ♦ K ♦ B

2. Stich Sagt der Hochzeiter "Re"? Wenn ja, wann? Blätter des Hochzeiters

Blatt 1: ♥ 10 ♣ D ♣ D ♦ D ♠ B ♥ B ♦ K ♣ As ♣ 9 ♠ K ♥ As ♥ 9

Man sollte an jeder Sitzposition freiwillig vor dem Anspiel seines Partners "Re" sagen, da man 2 Asse und ein Singleton besitzt, was zum Gewinn des Spieles ausreichen sollte. Besonders fatal wäre ein Verzicht auf die Erstansage an Position 2, wenn klein ♠ angeschoben würde. Mit beiden schwarzen Assen plus ♥ 10 sollte an Position 2 jedoch auf die Ansage verzichtet werden. Nur so kann der Hochzeiter nach dem "natürlichen" Anspiel in einer schwarzen Farbe (er sagt dann "Re") und Nachspiel der ♥ 10 beide schwarzen Asse und die ♥ 10 zeigen, ohne daß "keine 90" angesagt werden muß. Mit *einem* schwarzen As plus ♥ 10 hätte er ja sofort "Re" gesagt und mit einem sehr schwachen Blatt nicht ♥ 10 nachgespielt!

Blatt 2: ♥ 10 ♣ D ♣ D ♠ D ♥ D ♣ B ♥ B ♦ B ♦ K ♥ As ♥ As ♥ 9

Ein typisches Blatt für eine sofortige "Re - keine 90"-Ansage. Der Hochzeiter besitzt keinen Fehlverlierer und zeigt ein sehr starkes Trumpfblatt. Mit ♠ 10 statt ♥ 9 sollte er nur "Re" ansagen und für den Fall, daß ein schwarzes As des Partners den zweiten Stich gewinnt, vor dem Anspiel zum dritten Stich "keine 90" absagen.

Blätter des Partners:

Blatt 1: ♥ 10 ♠ D ♥ D ♣ B ♦ B ♦ As ♦ 9 ♣ As ♣ K ♣ K ♠ 9 ♥ K

Bei beliebiger Sitzposition des Hochzeiters folgt auf das vorzeitige "Re" ♣ As. Die nächste Aktion hängt nun von der Sitzposition ab: Links vom Hochzeiter kann man als Einladung zu weiteren Absagen ♠ D gefolgt von ♥ D nachspielen. Sitzt man gegenüber vom Hochzeiter, sollte man für den Fall, daß der Hochzeiter auf ♣ As ein erkennbares Singleton gelegt hat, selbst noch "keine 90" absagen. Rechts vom Hochzeiter sitzend folgt nach Warten entweder ♠ 9 oder Trumpf ohne Absage, da der Partner an dieser Position auch mit einem etwas schwächeren Blatt mit ♥ 10 und ♣ As "Re" sagen darf. Das Warten symbolisiert eine Anfrage: Der Hochzeiter hat durch seine vorzeitige Ansage ♥ 10 plus *ein* schwarzes As signalisiert. Nachdem der Partner nun ♣ As gespielt hat, kann das Warten nur eine Einladung an den Partner sein, mit dem anderen schwarzen As "keine 90" abzusagen. Der Hochzeiter sollte mit ♠ As auf der Hand sofort "keine 90" absagen und ansonsten, wenn der Partner Trumpf gespielt hat und er selbst ein Blatt mit den Stärken einer echten Erstansage hält, die Absage zum letztmöglichen Zeitpunkt tätigen. Bei einer "Re – keine 90"-Ansage des Hochzeiters folgt zwingend am besten klein Trumpf (kein ♣ As!). Legt der Hochzeiter ♠ D folgt sofort als Kommentar die "keine 60"-Absage, da neben ♠ D noch ♥ D sowie eigene Trumpflänge vorhanden ist.

Blatt 2: ♥ 10 ♥ D ♦ D ♣ B ♠ B ♥ B ♦ As ♣ As ♣ As ♠ 9 ♥ As ♥ 9

Mit diesem Blatt sollte auf die vorzeitige "Re"-Ansage des Hochzeiters (außer rechts vom Hochzeiter sitzend) Trumpf angespielt werden. Der Hochzeiter besitzt mit hoher Wahrscheinlichkeit ♠ As und kann den links von ihm sitzenden Partner in allen Farben und gegenüber sitzend zumindest erkennbar in ♠ anspielen. Etwas anders sieht die Situation rechts vom Hochzeiter sitzend aus: Hier sollte unbedingt ♠ 9 gespielt werden. Dies zeigt nach dem "Re" des Hochzeiters nun Doppelass und/oder die Unspielbarkeit (mindestens 4 Karten) in ♣. Die Unterscheidung erfolgt in der Regel durch eine weitere Ansage des Partners bei einem

kurzen Doppelas. Der Hochzeiter bringt dann ♠ oder zunächst ♥ As zurück, worauf sein Partner nun noch "keine 90" ansagen sollte, wenn der Stich nach dem ♠ As zur eigenen Partei läuft. Falls man als Partner des Hochzeiters von Anfang an eine schwarze Farbe sticht, sollte bei zusätzlicher Kürze in der anderen schwarzen Farbe (maximal 2 Karten) Trumpf gespielt werden, um einen wichtigen Abwurf zu erhalten, falls der Hochzeiter ein "gängiges" As der eigenen Stechfarbe spielt.

1 Einklinken mit einem schwarzen As

a Partner sitzt rechts vom Hochzeiter

Wenn kein weiteres chancenreiches As beim Partner mehr vorhanden ist, wäre durch die Sitzposition der Anschlag in der anderen schwarzen Farbe das "normale" Anspiel zum zweiten Stich. Mit der vorzeitigen Ansage soll der Partner vom "Normalanspiel" abgebracht werden; d. h. der Hochzeiter besitzt lediglich ♥ As. Die Stärke des Blattes des Hochzeiters sollte gleich der bei einer Erstanzeige nach angespielter ♥ 10 an dieser Position sein, z. B. ♣ D ♣ D ♠ D ♣ B ♠ B ♥ B ♦ As ♦ 9 ♣ 10 ♠ 9 ♠ 9 ♥ As. Diese Erstanzeige macht keine Aussage über ♥ 10en. Der Partner spielt möglicherweise noch das andere schwarze As und dann ♥ unter. Besitzt er selbst ♥ As oder ist er ♥ -frei, kann er auch Trumpf nachspielen.

a Partner sitzt gegenüber vom Hochzeiter

Die vorzeitige freiwillige "Re"-Anzeige zeigt ein starkes Blatt, d. h. Trumpflänge (mindestens 8) und Trumpfhöhe (einschließlich einer ♥ 10). Der Partner sollte nur noch gute Asse (schwarzes As mit maximal 2 Nebenkarten oder ♥ As blank) spielen, alternativ Trumpf. Diese Interpretation der Anzeige erscheint logisch, da das "Normalanspiel" nach Abspiel der restlichen Asse ohnehin Trumpf gewesen wäre, und das Fordern des Nachspiels der Farbe des ersten Asses an dieser Position nicht sinnvoll erscheint. Das Risiko, möglicherweise überstochen zu werden, würde nicht die Aussagekraft einer vorzeitigen freiwilligen Erstanzeige. Ein mögliches Blatt des Hochzeiters: ♥ 10 ♣ D ♣ D ♠ D ♦ D ♠ B ♥ B ♦ B ♦ As ♣ K ♠ As ♠ 9.

a Partner sitzt links vom Hochzeiter

Hochzeiter besitzt Singleton in der Farbe des vorher angespielten Asses und wünscht das Nachspiel der Farbe, da er weitere Asse (meistens das andere schwarze As) besitzt, allerdings über Trumpf nicht sicher angespielt werden kann. Die Erstanzeige dient dem Abbringen vom Normalanspiel (Trumpf). Die Deutung der Erstanzeige erscheint an dieser Position logisch, da die Gefahr des Überstechens bei Nachspiel der gewünschten Farbe nicht besteht. Das Vorstechen eines Gegners mit einer ♥ 10 würde durch den Abwurf eines Verlierers und der Aufwertung des eigenen Trumpfblattes kompensiert. Einzig unangenehm wäre es, wenn der Partner ein blankes As angespielt hat. Aus diesem Grund sollte das Blatt des Hochzeiters nicht zu schwach sein. Beispielblatt: ♥ 10 ♣ D ♣ D ♦ D ♠ B ♥ B ♦ B ♦ As ♣ K ♠ As ♥ As ♥ 9.

Stärkere Blätter, die stets ein sofortiges Trumpfanspiel fordern, werden bei allen drei Sitzpositionen durch eine "Re - keine 90"-Anzeige deklariert. Der Hochzeiter sollte mindestens eine ♥ 10 und darf keinen Fehlverlierer mehr besitzen (bei Doppel-♥ 10 sind auch Einzelasse keine Fehlverlierer). Er garantiert die für diese Anzeige benötigte Sicherheit auch bei einem schwachen Blatt seines Partners.

1 Einklinken mit ♥ As

Sitzt der Hochzeiter links von seinem Partner, zeigt die vorzeitige Anzeige analog dem Einklinken mit der ♥ 10 an dieser Position mindestens eine ♥ 10 plus in der Regel ein schwarzes As. Der Partner weiß ja wiederum nicht, in welcher der beiden schwarzen Farben er den Partner anspielen kann. Es gelten die gleichen Konsequenzen für den Partner wie unter 2c) beschrieben.

An den beiden anderen Sitzpositionen ist die Erstanzeige aus den gleichen Überlegungen wie unter 2c) beschrieben ein Zeichen für ein starkes Blatt.

Bisher wurde lediglich das Ansageverhalten (Erstanzeige) bei normalem Einklinken in die Hochzeit betrachtet. Bei den (Anspiel-)Konventionen sieht die Sachlage etwas anders aus. Bei (Anspiel-)Konventionen ist sichergestellt, daß die eigene Partei zumindest die vier höchsten Trümpfe besitzt, zusätzlich können schon Informationen über die Trumpflänge eines oder beider Partner/s vor dem Zeitpunkt der Erstanzeige vorliegen. Aus diesem Grund überprüft man im Regelfall nach Klärung der Partnerschaft zunächst die Anzahl der Fehlverlierer, indem man Asse spielt. Eine Erstanzeige vor dem

Anspiel nach dem Klärungsstich fordert daher Trumpfnachspiel. Grundlage hierfür sind Blätter ohne Fehlverlierer (As As x (x) ist kein Verlierer, auch darf ♥ As x (x) vorhanden sein).

5.2.3 Anfragen des Partners an den Hochzeiter direkt nach dem Klärungsstich

Die Bedeutung der Anfrage hängt wiederum von der Art des Einklinkens und der Sitzposition der Partner zueinander ab (siehe voriges Kapitel). Es wird in allen Fällen nach bestimmten Karten beim Hochzeiter gefragt. Alle Anfragen werden zumindest stark einladend gespielt, d. h. der Hochzeiter darf nur mit einem sehr schwachen Blatt die Antwort verweigern, wenn er die besagte Karte hält. Der Partner übernimmt jeweils die Verantwortung für die Erstansage, wenn er z. B. nach dem Einklinken mit einer ♥ 10 (und auch mit ♥ As rechts vom Hochzeiter sitzend) eine Anfrage nach der anderen ♥ 10 stellt.

Blatt 1: ♥ 10 ♠ D ♠ D ♦ D ♥ B ♦ B ♦ As ♦ 10 ♣ As ♣ As ♣ 9 ♣ 9

Nach dem Einklinken mit ♥ 10 fragt man den Hochzeiter ("still") nach der anderen ♥ 10. Bei positiver Antwort ("Re" des Hochzeiters) folgt ♦ As und vor dem Anspiel zum 3. Stich selbst freiwillig die "keine 90"-Absage, die Trumpfrückspiel fordert und ein starkes Blatt zeigt.

Blatt 2: ♥ 10 ♥ D ♥ D ♦ D ♠ B ♥ B ♦ As ♦ K ♦ 10 ♥ As ♥ K ♥ 9

Hier folgt auf die positive Antwort des Hochzeiters ♦ As, links vom Hochzeiter sitzend natürlich eine rote Dame.

Mit diesen beiden Blättern sollte der Spieler selbstverständlich selbst "Re" ansagen, falls der Partner nicht antwortet. Dies zeigt dann ein starkes Blatt, da er mit einem schwächeren Blatt dem Hochzeiter die Erstansage überlassen sollte, zumal er schon durch das Stellen der Anfrage eine gewisse Stärke gezeigt hat. Beim Einklinken mit einem schwarzen As rechts vom Hochzeiter sitzend bedeutet die Anfrage, ob ♥ geschoben werden soll. Antwortet der Hochzeiter nicht, so folgt die andere schwarze Farbe. Der Hochzeiter soll dann - beim Legen der eigenen Karte - die Erstansage tätigen, wenn er die Erstrundenkontrolle über die betreffende Farbe besitzt (As oder Stechen). Bei Einklinken mit einem schwarzen As links vom Hochzeiter sitzend ist es die Anfrage, ob er ein Singleton in der Farbe hielt. Dies ist besonders zu empfehlen, wenn der Hochzeiter im ersten Stich das zweite As beigelegt und der Partner noch eine 10 der Farbe hat, oder wenn der erste Stich mit 15 Augen gelaufen ist und die Möglichkeit eines Dokos besteht. Im Anschluß an eine freiwillige Erstansage des Hochzeiters als Zeichen seiner Stärke (siehe Kapitel 5.2.2.) zeigt ein Warten vor dem Nachspiel nach dem Klärungsstich lediglich geringe Zusatzwerte, die dem Partner allerdings nicht für eine eigene Ansage ausreichen. Beispiele (Hochzeiter sitzt an Position 3 gegenüber):

Blatt 1: ♠ D ♥ D ♦ D ♣ B ♠ B ♥ B ♦ As ♦ K ♣ As ♣ K ♠ 10 ♥ 9

(Einklinken mit ♣ As) Zusatzwerte sind die Trumpflänge mit geringer Trumpfstärke und das Stechen des zweiten ♠ -Laufes. Das Blatt reicht allerdings nicht für eine eigene Erstansage, da nicht klar ist, ob der Partner ans Spiel gebracht werden kann oder ob er - für den negativen Fall - selbst geringe Zusatzwerte besitzt.

Blatt 2: ♦ D ♣ B ♠ B ♥ B ♦ As ♦ K ♦ 9 ♣ K ♠ As ♠ K ♠ 9 ♠ 9

(Einklinken mit ♠ As) Zusatzwerte sind das Stechen von ♥ und des zweiten ♣ -Laufes bei fehlender Trumpfstärke.

Das Stechen einer schwarzen Farbe sollte bei einer mittleren Anzahl (6-7) von Trümpfen fast immer für eine eigene Erstansage ausreichen, da der Partner selbst mit guten Trümpfen häufig nur deshalb auf eine Erstansage verzichtet, weil er nicht ans Spiel kommt bzw. nicht weiß, daß der Partner einen Teil seiner Fehlverlierer abdeckt.

Will man als Partner unmittelbar nach dem Klärungsstich ein Warten vor dem Anspiel nicht als Frage nach einer ♥ 10 beim Hochzeiter verstanden wissen, kann man konventionell eine Anfrage mit einer

eigenen "Re"-Ansage und zusätzlichem Warten stellen. Dazu sollte man allerdings ein starkes Blatt mit einer ♥ 10 besitzen, z. B. ♥ 10 ♠ D ♠ D ♦ D ♥ B ♦ B ♦ As ♦ 10 ♦ 9 ♣ As ♣ As ♣ 9 (Einklinken beispielsweise durch Abstechen von ♠ As).

Bei den (Anspiel-)Konventionen können ebenfalls Anfragen gespielt werden. Hier bedeutet ein Warten vor dem Anspiel aufgrund der etwas weiter oben geschilderten Überlegungen zum Normalanspiel nach dem Klärungsstich: "Partner, soll ich vom normalen Anspiel abweichen oder nicht?" Eine Antwort - in Form einer (Erst-)Ansage – fordert den Partner zum Trumpfanspiel auf. Die Anfrage wird häufig gestellt, wenn der Partner nur ein "schlechtes" As (schwarzes As mindestens zu viert oder ♥ As mindestens zu zweit) besitzt. Die Antwort (=Ansage) erfolgt in der Regel dann, wenn der Hochzeiter ein besseres As besitzt.

Bisher haben wir uns nur mit vorzeitigen Erstansagen des Hochzeiters und den Anfragemöglichkeiten seines Partners beschäftigt. Der Partner kann allerdings auch eigenständig eine Erstansage treffen. Hierzu benötigt er ein Blatt, welches Zusatzwerte aufweist, die der Hochzeiter bis zu dessen letztmöglichem Ansagezeitpunkt nicht sehen kann. Diese Zusatzwerte können im Normalfall sein: eine ♥ 10 mit mittlerer Trumpfanzahl (6-7), Stechen von ♥ mit Trumpflänge (mindestens 8) oder Trumpfstärke, Trumpflänge mit Trumpfstärke, weitere Anspielasse mit mittlerer Trumpfzahl usw. Die genau benötigten Zusatzwerte hängen von der jeweiligen Situation ab. Beispielsweise sollten bei Blättern, mit denen alternativ eine Anfrage gestellt werden kann, die Zusatzwerte zahlreicher sein, da der Hochzeiter durch die Anfrage eh schon über eine gewisse Stärke seines Partners informiert ist. Andererseits reicht schon ein geringer Zusatzwert in Situationen, in denen schon einige positive Eigenschaften der beiden Blätter bekannt sind (bei [Anspiel-] Konventionen oder wenn der Partner schon eine schwarze Farbe gestochen hat), und damit der Gewinn schon sehr wahrscheinlich ist, aus. Letztendlich ist die Situation zumeist so, daß mit den Zusatzwerten jeweils die Erfüllung der Ansage auch bei einem knapp unterdurchschnittlichen Blatt des Partners mit der notwendigen Sicherheit gewährleistet werden kann. Um ein genaueres Feeling dafür zu erhalten, was unserer Meinung nach in der jeweiligen Situation eine eigene Ansage oder auch Anfrage rechtfertigt, möchten wir auf die Beispiele bei der Optimierung (Ausreizen) des Normalspieles (siehe *PM*-Ausgaben 2-4/1998) verweisen. Gesonderte Beispiele für die Optimierung von Hochzeiten folgen in der *PM* 1/2000.

5.3 Optimierung (Ausreizen) der Hochzeit

Die Grundlage für die Optimierung ist die systemgerechte Anwendung der Partnerwahl und der Erstansage. Daher erfolgt das Ausreizen nach den gleichen Grundsätzen wie bei der Optimierung von Normalspielen, wobei die gleichen Hilfsmittel mit den analogen Bedeutungen eingesetzt werden. Allerdings ist die bereits geklärte Partnerschaft zu beachten, so dass bei einer Hochzeit ein sicheres Ausreizen des Spieles noch wesentlich einfacher als beim Normalspiel ist.

Beispiel 1:

Spieler 1: ♥ 10 ♣ D ♣ D ♠ D ♦ D ♠ B ♥ B ♦ 10 ♦ 9 ♣ 10 ♣ K ♠ As

Spieler 2: ♦ D ♣ B ♠ B ♦ B ♦ As ♦ 9 ♣ 10 ♣ K ♠ As ♠ 9 ♥ K ♥ 9

Spieler 3: ♥ 10 ♠ D ♥ D ♦ B ♦ 10 ♦ K ♦ K ♣ As ♣ 9 ♣ 9 ♠ K ♥ As

Spieler 4: ♥ D ♣ B ♥ B ♦ As ♣ As ♠ 10 ♠ 10 ♠ K ♠ 9 ♥ As ♥ K ♥ 9

1. Stich ♠ As ♠ 9 ♠ K ♠ K

2. Stich ♠ D ♦ 9 ♦ 10 ♥ B

Konventionell zeigt dieses Anspiel des Hochzeiters zum einen Trumpflänge (mindestens 8) und zum anderen den Besitz genau einer ♥ 10.

3. Stich ♦ 10 ♦ B ♥ D ♣ B

Das Legen der ♥ D übermittelt die meiste Information, indem es ♥ 10 und ♠ D anzeigt. Der Re-Partei ist ohne Ansage bekannt, dass sie über mindestens 7 Trümpfe von oben verfügt und dass die Gegenspieler jeweils zweimal Trumpf bedient haben. Zusätzlich kann Spieler 1 von einer gemeinsamen Trumpflänge von 14 (mit ♥ 10 ♠ D

♥ D ♦ 10) hätte Spieler 3 im zweiten Stich ♥ D auf die angespielte ♠ D gelegt) und Spieler 3 von 15 ausgehen.

4. Stich ♣ K ♣ K ♣ As+ "Re"(3) ♣ As

Spieler 3 besitzt Zusatzwerte, die der Partner nicht kennt: ♥ As, Stechen des zweiten ♠ -Laufes und 7 Trumpf (=Trumpflänge).

5. Stich ♥ 10 ♠ B "keine 90"(1)♦ K(!) ♦ As

Nachdem das zweite ♣ As gefallen ist, besitzt Spieler 1 keinen Fehlverlierer mehr. Er fordert daher mit der vorzeitigen Absage Trumpfnachspiel. Spieler 3 zeigt mit dem Anspiel von ♦ K eigene Trumpflänge, indem er bei den ersten beiden freiwillig gelegten Trümpfen Hoch-Niedrig markiert (im 2. Stich hatte er auf die ♠ D des Hochzeitlers ♦ 10 gelegt).

6. Stich ♦ 9+ "schwarz"(1) ♦ As ♠ D ♥ D

Spieler 1 weiss, dass die Gegenpartei zu diesem Zeitpunkt nur noch über 26 - 9 eigene Trumpf - 7 Trumpf des Partners - 6 gelegte Trumpf der Gegenpartei = 4 Trumpf verfügt (♣ D ♣ D beim Hochzeiter und ♥ 10 ♠ D beim Partner) Die Re-Partei erhält ohne Risiko die maximale Punktzahl von 13 (Dokochance auf ♣ 10 im letzten Stich unberücksichtigt).

Beispiel 1:

Spieler 1: ♥ 10 ♥ 10 ♥ D ♦ D ♠ B ♥ B ♦ As ♦ K ♣ As ♠ K ♠ 9 ♥ As

Spieler 2: ♦ B ♦ As ♦ 10 ♦ 9 ♣ K ♣ 9 ♠ As ♠ 10 ♠ 10 ♠ 9 ♥ K ♥ 9

Spieler 3: ♣ D ♣ D ♠ D ♦ D ♣ B ♥ B ♦ B ♦ 10 ♦ K ♣ As ♣ K ♠ K

Spieler 4: ♠ D ♥ D ♣ B ♠ B ♦ 9 ♣ 10 ♣ 10 ♣ 9 ♠ As ♥ As ♥ K ♥ 9

1. Stich ♦ As ♦ 9 ♠ D ♦ 9

Spieler 1 gibt mit seinem Anspiel zu erkennen, dass er über Doppel-♥ 10 und Trumpflänge (mindestens 8).Spieler 3 legt natürlich ♠ D.

2. Stich ♦ K ♦ 10 ♣ D ♠ B

Spieler 3 zeigt mit dem Nachspiel von ♣ D ebenfalls Trumpflänge (>6).

3. Stich ♥ 10 ♦ B ♦ K ♣ B

Die Partnerschaft ist geklärt. Ohne dass bislang eine Ansage getroffen wurde, wissen beide Re-Spieler, dass sie über mindestens 15 Trumpf mit genau 5 Trümpfen von oben verfügen und dass die Gegenspieler beide dreimal Trumpf bedient haben. Beim Minimum von 15 gemeinsamen Trümpfen könnte die Re-Partei noch maximal 3 Trumpfverlierer besitzen. Mit seinen 9 Trümpfen weiss Spieler 3 jedoch, dass maximal noch ein

Trumpfstich herauszugeben ist. Jetzt spielt er selbstverständlich nicht \spadesuit 10 an, um seinen Chance auf einen Doko zu wahren.

4. Stich \clubsuit As \clubsuit 9 \clubsuit K+"Re"(3) \clubsuit 9

Spieler 1 verzichtet auf eine Erstsansage, da er mit \heartsuit As nur noch über einen geringen Zusatzwert verfügt. Das Stechen von \clubsuit im zweiten Lauf ist kein echter Zusatzwert, da der Hochzeiter wegen der bereits gezeigten Trumpflänge seines Partners schon weiss, dass Spieler 1 mindestens eine schwarze Farbe beim zweiten Lauf sticht, wenn er nicht gerade \heartsuit -frei ist. Spieler 3 sagt nun "Re" und behält \clubsuit As als Standkarte.

5. Stich \heartsuit As \heartsuit 9 \spadesuit K+"keine 90"(3) \heartsuit 9

6. Stich "keine 60"(3) \heartsuit B \diamondsuit As \clubsuit D \heartsuit D

Die vorzeitige "keine 60"-Ansage zeigt, dass Spieler 3 keinen Fehlverlierer mehr besitzt. Sie ist prinzipiell nicht unbedingt notwendig, da Spieler 1 in dieser Situation sowieso Trumpf angespielt hätte. Er kann kein \spadesuit As mehr besitzen, da er selbst keine Ansage getroffen hat und als zweites As \heartsuit As gespielt hat.

7. Stich \heartsuit 10 \clubsuit K \diamondsuit B+"schwarz"(3) \spadesuit D

Spieler 3 hat keine Probleme mit der "Schwarz"-Absage, da der 6. Stich gezeigt hat, dass die Gegenpartei keinen Trumpfstich mehr machen kann (vergleiche Ausführungen zum 3. Stich). Die Re-Partei macht zum Schluss Charly und erhält mit 100%iger Sicherheit die maximale Punktzahl (hier 13). Bemerkenswert ist, dass diese "Schwarz"-Absage mit nur fünf Trümpfen von oben getroffen werden kann. Bei einem anderen, auf Turnieren sicherlich favorisierten Spielverlauf (Einklinken mit \heartsuit 10, Nachspiel der beiden Asse, gefolgt von \diamondsuit As) ist aufgrund der fehlenden Sicherheit im 6. Stich eine "keine 30"-Absage unmöglich. Schon die "keine 60"-Absage ist kritisch zu beurteilen, da der Informationsstand bezüglich der genauen Trumpflänge der Re-Partei und der Trumpfverteilung bei der Gegenpartei wesentlich geringer ist.

5.4 Ansageverhalten der Kontra-Partei

Da die Ansage gegen mindestens einen Stich und das Anspiel der Re-Partei zu tätigen ist, wird die Problematik des Ansageverhaltens der Kontra-Partei bei einer Hochzeit schnell offensichtlich. Daher muss in der Regel für eine Erstsansage oder für eine Gegenansage auf eine Erstsansage der Re-Partei in der Regel ein ausserordentlich starkes Blatt vorhanden sein. Die genaue Stärke des Blattes hängt neben dem Spielverlauf (Wieviele Stich hat die Re-Partei schon? - "Welche Stärken haben die Spieler der Re-Partei annonciert? etc.) auch sehr stark von der Sitzposition der einzelnen Spieler ab. So ist eine eigene Erstsansage hinter dem Hochzeiter sitzend mit einem "schwächeren" Blatt möglich als vor dem Hochzeiter sitzend. Begründung:

- 1 Hinter dem Hochzeiter sitzend weiss man schon, dass der Hochzeiter selbst keine Erstsansage getroffen hat. Man kann das Blatt des Partners daher etwas höher bewerten. Vor

dem Hochzeiter sitzend hat man noch keinen direkten Anhaltspunkt über die Stärke des Blattes des Hochzeitlers.

- 2 Hohe Trümpfe - hier vor allem ♥ 10(en) – sind hinter dem Hochzeiter wesentlich wirksamer, da sie den in der Regel stärkeren Spieler der Re-Partei kontrollieren können.

Vor dem Hochzeiter sitzend hat man einen wesentlich geringeren Einfluss auf den Spielverlauf. Deshalb verzichtet man an dieser Sitzposition selbst mit starken Blättern häufig auf eine Ansage. Man setzt hier häufig das Mittel der Anfrage an den hinter dem Hochzeiter sitzenden Partner ein. Eine Anfrage ist auch hier immer mit der Frage an den Partner gleichzusetzen, ob er den Stich machen kann. Einige Beispiele zur Abhängigkeit von der Sitzposition:

Beispiel 1: Jemand klinkt sich mit ♠ As in eine Hochzeit ein und spielt ♥ As nach. Ein Kontra-Spieler hält

Blatt 1: ♥ 10 ♠ D ♥ D ♦ D ♣ B ♠ B ♦ B ♦ As ♣ As ♣ K ♣ 9 ♠ K

Blatt 2: ♥ 10 ♠ D ♠ D ♥ D ♦ D ♣ B ♠ B ♥ B ♦ As ♦ K ♠ K ♥ 9

1 Der Hochzeiter sitzt an Position 2

Hier ist eine Erstansage mit einem Blatt, das die Grundvoraussetzungen für eine Erstansage erfüllt, ausreichend, sobald einer der beiden Kontra-Spieler das ♥ As stechen kann (Blatt 1). Beide Re-Spieler haben keine Ansage getätigt und die eigene Partei sticht zusätzlich noch ein As ab. Direkt hinter dem Hochzeiter sitzend sollte ohne ♣ As gewartet werden. Dies fragt zunächst danach, ob der Partner ♥ stechen kann. Wenn man dann allerdings selbst ♥ sticht, gewinnt die Anfrage eine andere Bedeutung. Man hat nun durch die Anfrage ein einladendes Blatt für eine Erstansage gezeigt. Der Partner sollte mit ♣ As und keinem sehr schwachen Blatt nun "Kontra" ansagen. Genauso sollte mit diesem Blatt ohne ♥ -Stechen durch Warten eine Anfrage gestellt werden. Der Partner antwortet bei ♥ -Stechen mit "Kontra". Ohne das Stechen darf man allerdings nur mit einem starken Blatt (beispielsweise Blatt 1 mit Austausch der 3 ♣ gegen 3 ♥) eine Ansage treffen, da die Re-Partei nunmehr 2 Stiche liegen hat und noch das dritte As spielen kann. Mit Blatt 2 hingegen ist an Position 3 auch ohne Anfrage ein eigenes Kontra gerechtfertigt. Merke: *Der Verzicht auf eine Anfrage deklariert besondere Stärke!* Ebenso folgt mit Blatt 2 an Position 4 eine Kontra-Ansage, auch ohne dass der Partner eine Anfrage gestellt hat.

1 Der Hochzeiter sitzt an Position 3

Hier hängt die für eine Erstansage benötigte Stärke entscheidend von der Sitzposition desjenigen Spielers ab, der das starke Blatt hält. So reicht das Beispielblatt 1 vor dem Hochzeiter sitzend nicht für eine Erstansage aus, da keine Information über die Stärke des Hochzeitlers und damit auch über das Blatt des eigenen Partners vorliegt. Hier sollte daher wiederum eine Anfrage gestellt werden. Sticht der Partner auch ♥ , so sagt der "Kontra", wobei man allerdings trotzdem selbst stechen sollte, da man keinen sinnvollen Abwurf und ♣ As hält. Antwortet der Partner nicht, so wird das ♥ As ohne Ansage gestochen. Der Partner wird dann "Kontra" sagen, wenn er ein mittelprächtiges Blatt besitzt und der Hochzeiter keine Ansage trifft. Der Vorteil dieser Anfrage ist, dass man zum einen erfährt, ob der Partner auch ♥ sticht, und zum anderen nicht ins offene Messer läuft. Der Hochzeiter weiss zwar nach dem Abstechen auch von der Einladung, hat aber das Problem, dass er noch nicht abschätzen kann, ob der Partner des einladenden Spielers eine Erstansage trifft. Die gleiche Anfrage kann Spieler 2 auch stellen, wenn er ♥ bedienen muss. Es gelten die gleichen Überlegungen wie bei der zuvor besprochenen Sitzposition des Hochzeitlers. Hinter dem Hochzeiter sitzend kann der Spieler mit dem beschriebenen Blatt 1 genauso wie bei der vorherigen Sitzposition eine Erstansage treffen. Mit einem ♥ -Fehl fällt für ihn jedoch die Anfrage weg und er sollte dann auch keine freiwillige Erstansage treffen. Mit Blatt 2 sollte man an Position 2 zunächst wieder eine Anfrage stellen, dann allerdings selbst "Kontra" ansagen. Allerdings ist nicht klar, ob das Spiel wirklich gewonnen werden kann.: Die Re-Partei hat nach den ersten beiden Stichen wohl etwa 45-50 Augen liegen und sollte der Hochzeiter noch zusätzlich die andere ♥ 10 halten, wird der Spieldausgang sehr knapp – gegebenenfalls fängt man sich noch

ein "Re" ein. Dies zeigt, dass mit einem minimal schwächeren Blatt (Austausch von ♦ K gegen ♠ K oder ♠ D gegen ♦ D) eine Ansage vor dem Hochzeiter nicht gerechtfertigt ist. Hier ist die Entscheidung dem Partner zu überlassen. Hinter dem Hochzeiter sitzend erfolgt die Ansage selbstverständlich auch mit dem etwas abgeschwächten Blatt freiwillig.

1 Der Hochzeiter sitzt an Position 4

Hier ist die Situation für die Kontra-Partei am schwierigsten, da keine Möglichkeit besteht herauszufinden, ob der Hochzeiter ein Blatt für eine eigene Erstansage hält. Jede Ansage ist also mit einem erhöhten Risiko verbunden. Es gelten daher dieselben Prinzipien wie bei der zuvor besprochenen Sitzposition, wenn der Spieler mit dem starken Blatt vor dem Hochzeiter sitzt. Diesmal allerdings für beide Kontra-Partner. Gegebenenfalls sollte eine Ansage des Hochzeiters, der bei einem Lauf dem Asses auch mit einem relativ schwachen Blatt aufgrund der schon gesammelten Augenzahl "Re" ansagen wird, abgewartet werden. Konkret bedeutet dies für Blatt 1: Keine Erstansage an Position 3, während an Position 2 die "übliche" Anfrage mit ihrer Doppelbedeutung gestellt wird und für Blatt 2: gleiche Überlegungen wie bei der Sitzposition 2 direkt vor dem Hochzeiter.

Beispiel 2: Jemand klinkt sich mit ♠ As oder ♥ 10 ein und spielt einen kleinen Trumpf nach.

Beide Konstellationen (besonders das Einklinken mit ♥ 10) kommen der Kontra-Partei entgegen, da zum einen die Re-Partei (vergleichsweise) weniger Fehlstiche erzielt hat bzw. die Kontra-Spieler durch spezielle Anfragen Informationen über die Verteilung der ♥ 10(en) erhalten kann. Ein Warten des ersten Kontra-Spielers, der zu diesem Stich eine Karte zugeben muss, stellt immer eine Anfrage an den Partner dar, ob er eine ♥ 10 besitzt. Damit wird allerdings nicht immer eine eigene ♥ 10 angezeigt. Der Partner sollte mit Besitz einer ♥ 10 sofort "Kontra" ansagen, im anderen Fall nur (allerdings nicht sofort) dann, wenn er noch wichtige Zusatzwerte besitzt. Eine Anfrage nach einer ♥ 10 zeigt zumindest eine einladende Hand. Die für eine solche Anfrage notwendige Stärke des eigenen Blattes kann aufgrund der obigen Argumentation natürlich geringer sein als bei der vergleichbaren Sitzposition bei Beispiel 1. Einige Beispiele zur Abhängigkeit von der Sitzposition:

1 Der Hochzeiter sitzt an Position 3 (Einklinken mit ♠)

Die Anfrage ist forcierend. Spieler 2 besitzt ein starkes Blatt, möglicherweise ♥ 10 ♠ D ♥ D ♦ D ♦ D ♠ B ♥ B ♦ As ♦ 9 ♣ As ♠ 10 ♠ 9. Prinzipiell könnte er auch selbst seine ♥ 10 legen, doch erscheint es sinnvoller, dem Hochzeiter noch einen hohen Trumpf herauszuholen. Wenn sein Partner mit "Kontra" antwortet, legt Spieler 2 also ♦ As, ansonsten ♥ 10, da er selbst ♣ As hält. Das Legen der eigenen ♥ 10 trotz Antwort zeigt indessen vereinbarungsgemäss ein sehr starkes Blatt und stellt eine Einladung zu einer weiteren Absage dar (beispielsweise Blatt 1 mit Austausch von ♦ 9 gegen ♥ D oder ♠ D). Mit dem Legen der Dulle bei negativer Antwort lädt man den Partner gleichzeitig zu einer Erstansage ein. Dieser sollte dann mit dem folgenden Blatt kontrieren, wenn der Hochzeiter schweigt: ♠ D ♦ D ♣ B ♠ B ♥ B ♦ 10 ♦ K ♣ 10 ♠ As ♠ 9 ♥ As ♥ As. Das Doppel-♥ 10, die Single-♣ 10 sowie die mittlere Trumpfzahl mit ♠ D sind ausreichende Zusatzwerte. Erfolgte das Einklinken mit der ♥ 10, so erhält die Anfrage nach dem Legen der eigenen ♥ 10 wiederum den gleichen (einladenden) Charakter, während ein Legen der ♥ 10 ohne Warten in diesem Fall mit Ansage Stärke und ohne Ansage Schwäche bedeutet. An Position 4 sagt der Spieler bei

Einklinken mit ♥ 10 auf ein Trumpfanspiel sofort "Kontra" (zeigt Stärke und die ♥ 10). Beim Einklinken mit ♠ As zeigt das Legen der ♥ 10 mit einer freiwilligen eigenen Ansage ein starkes Blatt mit Doppel-♥ 10 (sonst hätte man gewartet) und ohne Ansage ein schwaches Blatt (in der Regel mit Anspielas/-sen). An Position 4 sitzend wird nur dann sofort kontriert, wenn man bei Trumpfanspiel Doppel-♥ 10 hält. Der vermutlich schwächere Kontrist kann seine jeweilige Spielstrategie durch die recht genau gezeigte Stärke seines Partners festlegen.

Mit dem Blatt ♠ D ♥ D ♥ D ♦ D ♣ B ♠ B ♥ B ♦ B ♦ As ♦ K ♠ 10 ♥ As ist an Position 2 ebenfalls eine Anfrage nach einer ♥ 10 beim Partner gerechtfertigt. Merke: Der Besitz einer eigenen ♥ 10 ist nicht unbedingt Voraussetzung für diese Anfrage! Bei Einklinken mit ♥ 10 kann das Blatt sogar noch erheblich schwächer sein (Austausch von ♥ D gegen ♣ K).

1 Der Hochzeiter sitzt an Position 4

Hier gelten prinzipiell ebenfalls die zuvor geschilderten Überlegungen. Spieler 2 sollte allerdings bei dieser Anfrage im Vergleich zu 1) ein etwas stärkeres Blatt besitzen, da man hier im zweiten Stich keinen hohen Trumpf des Hochzeitlers eliminieren kann und bei einladenden Varianten noch nicht weiss, ob der Hochzeiter selbst "Re" sagen will. Die Einladung bei Verneinen der Antwort durch Legen der eigenen ♥ 10 sollte Spieler 3 allerdings hier nur annehmen, wenn er mindestens ein schwarzes As plus ♥ As hält. Der einladende Spieler muss hier selbst keine Anspielasse besitzen, da sein Partner ja direkt hinter ihm sitzt.

1 Der Hochzeiter sitzt an Position 2

Hier ist Vorsicht angebracht. Das Nachspiel eines Trumpfes des Partners des Hochzeitlers ist häufig ein Stärkesignal. Dadurch wird ein trumpfkurzes Blatt mit Doppel-♥ 10 (nach Einklinken mit ♥ 10) oder die Unspielbarkeit einer der Restfarben plus Stechen bzw. Doppelas in der anderen Farbe (nach Einklinken mit einem As). Dies ergibt sich aus der Tatsache, dass keine Erstansage getroffen und keine starke (Anspiel-)Konvention gewählt wurde. Diese Informationen sind bei der Anfrage zu berücksichtigen, allerdings ist es in der Regel ein gutes Zeichen, dass der Hochzeiter im Besitz der gleichen Informationen keine Erstansage getroffen hat

Mit den beiden etwas ausführlichen Beispielen soll gezeigt werden, dass bei einer Hochzeit noch einige weitere spezifische Probleme bei der Entscheidung bezüglich einer Erstansage bzw. Gegenansage angestellt werden müssen. In der jeweiligen Situation ist der genaue Informationsstand des Spieles in Verbindung mit dem eigenen Blatt zu prüfen und zu überlegen, ob die ansagende Partei mit dem Spielverlauf rechnen musste oder ob er völlig unerwartet ist.